الألعاب الإلكترونية وأحكامها الشرعية

دراسة فقهية مقارنة

إعداد:
د. منال بنت سليم بن رويفد الصاعدي
الأستاذ المشارك بكلية الشريعة والدراسات الإسلامية
جامعة أم القرى

المقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم

إن الحمد لله، نحمده، ونستعينه، ونستغفره، ونستهديه، ونعوذ بالله من شرور أنفسنا، وسيئات أعمالنا، من يهده الله فلا مضلّ له، ومن يضلل فلا هادي له، وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأشهد أن محمدًا عبده ورسوله، صلى الله عليه وآله وسلم.

أما بعد:

فإن مما فُطرت عليه النفس البشرية: حاجتها إلى الترويح، فالعمل المستمر والجاد يصيبها بالملل والفتور؛ فتحتاج إلى الترويح لتستعيد نشاطها، وتواصل سيرها بجدّ نحو البناء والتقدم، وقد جاء الإسلام مراعيًا للفطرة البشرية ومتطلباتها، فلم يكبتها أو يُضيق عليها، وفي الوقت نفسه لم يُطلق لها العنان؛ بل جاء حريصًا على الموازنة بينها وبين متطلبات الحياة، موازنًا بين الحقوق والواجبات، كيف لا وواضعه هو الله ﷻ خالق النفس البشرية، والعالم بأسرارها وبما فطرها عليه؟! فمن المستحيل أن يُشرع من الأحكام ما يتعارض مع الفطرة التي أوجدها في البشرية أو يعطلها؛ بل نجد أنه ﷻ حثّ على منهج الوسطية؛ محافظةً على الفطرة واحترامًا لها، قال تعالى: ﴿ وَكَذَٰلِكَ جَعَلْنَٰكُمْ أُمَّةً وَسَطًا ﴾ [البقرة: ١٤٣].

بل إن الترويح عن النفس أمر أباحته الشرائع كلها؛ لكونه من متطلبات الفطرة البشرية السوية؛ فقد أخبرنا الله ﷻ عن إخوة يوسف حينما احتالوا لأخذ أخيهم يوسف عليه السلام مخاطبين أباهم: ﴿أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ﴾ [يوسف: ١٢]،

ففي الآية دلالة على أن اللعب الذي ذكروه كان مباحًا لولا ذلك لأنكره يعقوب عليه السلام عليهم لما سألوه إرساله معهم[1].

فاللعب أحد وسائل الترويح -وخاصة عند الأطفال- والناس في باب الترفيه على طرفي نقيض بين الغالي والجافي، فكثير منهم مائل إلى الغلو فيه، والإكثار منه؛ حيث يتركون لأولادهم الحبل على الغارب، ولم يضبطوهم بأي قيد، ولا بأي ضابط من الضوابط الشرعية، والطرف الآخر -وهم قليل- يرون أن التربية تقوم على الجدّ والحزم، وتكوين الشخصية القوية إنما يكون بحرمان الطفل من حقه في اللعب والمتعة التي يميل إليها بفطرته.

وعلماء النفس يؤكدون على أن اللعب ضروري لحفظ التوازن في شخصية الطفل، ولتحقيق نشأته السوية عقلًا وجسمًا؛ فيقررون أن من حُرم منه نشأ معقدًا غير سوي في تفكيره وطباعه وأخلاقه، فحاجة الطفل له تختلف عن حاجة الكبير.

فإذا كان الترفيه أساسيًّا للصغار؛ فإنه يؤخذ منه بقدر يسير للكبار، وقد يشارك الكبار الصغار في بعض ألعابهم إدخالًا للسرور عليهم؛ اقتداءً بالنبي ﷺ؛ فقد كان يشارك أحفاده اللّعب[2].

وقد صار الترفيه اليوم أصلًا بعد أن كان يُؤخذ منه بقدر يسير، وقد أصبحت صناعة الترفيه في عالمنا المعاصر عالمًا قائمًا بذاته، ولم تعد تلك الألعاب المعروفة سابقًا ببساطتها؛ بل قامت شركات عالمية كبيرة بصناعة ما يسمى بالألعاب الإلكترونية التي انتشرت انتشارًا واسعًا في المجتمعات العربية بشكل عام، وفي المجتمع الخليجي بشكل خاص، ولا يكاد يخلو بيت منها؛ بل أصبحت جزءًا مهمًّا

(١) **أحكام القرآن** للجصاص (٣٨١/٤).

(٢) ومن ذلك: ما رواه يعلى بن مرة قال: خرجنا مع النبي ﷺ فدعينا إلى طعام، فإذا الحسين يلعب في الطريق، فأسرع النبي ﷺ أمام القوم، ثم بسط يديه، فجعل الحسين يمر مرة هاهنا ومرة هاهنا يضاحكه حتى أخذه، فجعل إحدى يديه في ذقنه، والأخرى بين رأسه وأذنيه، ثم اعتنقه فقبله، فقال رسول الله ﷺ: «حسين مني وأنا منه، أحب الله من أحبه، الحسن والحسين سبطان من الأسباط». **كنز العمال** (٢٨٤/١٣)، **مسند يعلى بن مرة العامري**، **والتاريخ الكبير** للبخاري (٤١٤/٨)، باب يعلى.

في حياة الطفل، فقد استحوذت على عقولهم واهتمامهم، ولم يقتصر الأمر على الطفل؛ بل تعداه إلى الكبار؛ فقد أصبحوا أكثر شغفًا بها من الصغار، وخاصة ما يقوم منها على اللعب الجماعي عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي؛ لذا كان لابد من دراسة هذه النازلة الفقهية، ومعرفة ما الجائز منها من الممنوع؛ وذلك بمعرفة حقيقتها، وأقسامها، ونشأتها، وأسباب ظهورها، ومعايشتها -كما هو حاصل معنا من ممارسة أبنائنا لهذه الألعاب-، وما الآثار المترتبة على ممارستها؟

ولعل مما دفعني للكتابة في هذا الموضوع: ممارسة أولادنا لها صغارًا وكبارًا، وشغفهم بها، وانشغالهم بها في كثير من الأوقات عن واجباتهم الأساسية، وسؤال الكثير عن حكم بعض الأنواع منها.

ولم أجد -حسب اطلاعي- دراسة وافية عن هذا الموضوع، و كل ما وجدته بعض الفتاوى في حكم بعض الألعاب، ودراسات قام بها بعض التربويين عن آثارها السلبية أو الإيجابية، وحلقة بحثية أقامها مركز التميز البحثي بجامعة الإمام بعنوان (المعاوضة في الألعاب الإلكترونية) شاركت فيها بالتعقب على الأبحاث.

وقد اعتمدت في هذا البحث على المنهج الاستقرائي، ثم المنهج التحليلي، وقد اصطلحت بكلمة (انظر) عند إثبات المصدر في الهامش إذا كان النقل بالمعنى، وإثبات المصدر مباشرة إذا كان النقل نصًّا، واعتمدت على المنهج العلمي في كتابة البحوث؛ من الاعتماد على المصادر الأصلية، وتخريج الأقوال من مصادرها، وتوثيق النقول، وتخريج الأحاديث والآثار الواردة في البحث؛ وذلك بذكر الباب، ورقم الجزء والصفحة، ورقم الحديث، فما كان من ذلك في الصحيحين أو أحدهما؛ فإني أكتفي بتخريجه منهما، ومالم يكن في أي منهما فإني أخرجه من أهم كتب الحديث، وأذكر حكم العلماء إن وجد ذلك. كما قمت بعزو الآيات القرآنية إلى سورها، وبيان أرقامها، مع مراعاة الرسم العثماني وضبطها وتشكيلها، وراعيت أصول التنسيق والفواصل، وعلامات الاستفهام وغيرها من العلامات قدر الإمكان، ثم أعقبت ذلك

بخاتمة ذكرت فيها أهم ما توصلت إليه من نتائج وتوصيات، وقد انتظم البحث في مقدمة، وخمسة مباحث، وخاتمة، على النحو التالي:

المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية، ونشأتها، وأنواعها، ويشتمل على ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: فوائد الألعاب الإلكترونية وأضرارها، ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية، ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول: تحرير محل النزاع وأقوال العلماء.

المطلب الثاني: الأدلة والمناقشة والترجيح.

المبحث الرابع: المسؤولية المترتبة عن الأضرار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويشتمل على ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: مسؤولية اللاعب.

المطلب الثاني: مسؤولية ولي الأمر.

المطلب الثالث: مسؤولية الجهات المختصة بالدولة.

المبحث الخامس: حكم بيع الألعاب الإلكترونية وشرائها، ويشتمل على ثلاثة مطالب:

المطلب الأول: بيع وشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية.

المطلب الثاني: شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها، وشراء النقاط والجواهر في اللعبة.

المطلب الثالث: فتح حساب للاعب، وبيعه له.

وأخيرًا أسأل الله أن يجعل هذا العمل خالصًا لوجهه الكريم، وأن يرزقني التوفيق والسداد؛ إنه ولي ذلك، والقادر عليه، وصلى الله وسلم على نبينا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين.

المبحث الأول
مفهوم الألعاب الإلكترونية، ونشأتها، وأنواعها

ويشتمل على ثلاثة مطالب:

المطلب الأول
مفهوم الألعاب الإلكترونية

التعريف اللغوي:

الألعاب: مفردها لُعْبة، واللُّعْبةُ: جِرْم ما يُلْعَبُ به؛ كالشِّطْرَنْج ونحوه. واللُّعْبة: التِّمْثالُ. تقول: لمن اللُّعْبةُ؟ فتضُمّ أَوَّلَها لأَنها اسمٌ. والشِّطْرَنْجُ لُعْبةٌ، والنَّرْدُ لُعْبة، وكلُّ مَلْعوب به فهو لُعْبة؛ لأَنه اسم. وتقول: اقْعُدْ حتى أَفْرُغَ من هذه اللُّعْبةِ[1].

ولعب بالشيء: اتخذه لعبة[2]، قال تعالى: ﴿أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾ [يوسف: ١٢]، أي يلهو ويلعب[3].

الإلكترونية: مفردها إلكترون، والإلكترون: دقيقة ذات شحنة سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية[4].

التعريف الاصطلاحي:

اللعب اصطلاحًا: عُرِّف اللعب بعدة تعريفات، أقربها لموضوع البحث وأدقها فيما يظهر لي تعريفان سأوردهما وهما:

(١) لسان العرب (١/٧٤١)، وتهذيب اللغة (٢/٢٤٩).
(٢) المعجم الوسيط (٢/٨٢٧).
(٣) تفسير الطبري (١٢/١٥٩)، وتفسير السمعاني (٣/١٢).
(٤) المعجم الوسيط (١/٢٤).

التعريف الأول: اللعب: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغلّه الكبار عادة؛ ليسهم في تكوين سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة (العقلية، والجسمية، والوجدانية)[١].

التعريف الثاني: اللعب: هو كل أنواع النشاط الحرّ الذي يؤدَّى بوعي تام خارج الحياة العادية باعتباره نشاطًا غير جاد وغير مرتبط بالاهتمامات المادية. وهو مقتصر على حدود الملاءمة، و يُنفذ وفق قواعد مضبوطة[٢].

والملاحظ على التعريفات المذكورة هنا وغيرها أنها تتفق على أن اللعب نشاط غير ملزم لمن يمارسه، وأن الهدف الأساسي منه: هو إدخال الفرح والسرور، وأنه مطلب أساسي للأطفال لتحقيق نمو سليم لهم.

الإلكترونية اصطلاحًا: مجال يختص بدراسة الشحنات الكهربية (الإلكترونات المتحركة) من الموصلات اللافلزّية، ويتم توصيل بعضها ببعض؛ بهدف إنشاء دائرة إلكترونية لها وظيفة معينة (على سبيل المثال: لصنع مضخِّم أو جهاز استقبال لاسلكي)[٣].

تعريف الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب[٤] عبر أنشطة افتراضية يندمج فيها اللاعبون داخل عالم افتراضي غير حقيقي، وفق قواعد وضوابط محددة سلفًا، وتنتهي بنتائج يمكن قياسها بطريقة كميّة. وتعمل هذه الألعاب الرقمية الإلكترونية على التليفزيون، أو جهاز (البلاي ستيشن)، أو الحاسب الآلي، أو الهواتف المحمولة، أو الآيباد، وغير ذلك من الأجهزة المخصصة لها. وتختلف أنواع تلك الألعاب بحسب مشاركة اللاعب، ولكل نوع من هذه الأنواع مميزاته وعيوبه[٥].

(١) **سيكولوجية اللعب**، لسامي محسن الختاتنة، ص (١٨٤).

(٢) **الرياضة والمجتمع**، لأمين أنور الخولي، ص (١٩).

(٣) انظر: **كتاب أساسيات الكهرباء والإلكترونيات**، ص ١٠، **وكتاب الإلكترونيات الأساسية**، ص ١٦، **وانظر: ويكيبيديا الموسوعة الحرة** https://ar.wikipedia.org.

(٤) المرجع السابق.

(٥) مقال: **الألعاب الإلكترونية كيف نستفيد منها؟ وكيف نتجنب مخاطرها؟** موقع تسعة =

المطلب الثاني
نشأة الألعاب الإلكترونية

تعود بداية الألعاب الإلكترونية للقرن التاسع عشر عندما قامت شركة يابانية -وهي شركة ماروفوكو- بتصنيع آلة تقوم بتوزيع ورق الكوتشينة لتستعمل في صالات القمار و تم استخدام الآلة في العالم الغربي.

ثم بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في الانتشار، وبرزت أسماء شركات كبيرة في هذا المجال؛ ففي هولندا ظهرت فيليبس (Philips)، وفي كوريا شركة باناسونيك (Panasonic)، ثم ظهرت شركة سوني (Sony) وأصبحت من الشركات الرائدة في هذا المجال على مستوى العالم.

وكانت الألعاب التي قدمتها هذه الشركات سهلة، تعتمد على وجود شاشة، ومجموعة من الأزرار أو ذراع تحكم يستخدمها اللاعب للقيام بالفعل، فأي لعبة تعتمد على القيام بفعل معين يحقق به اللاعب إنجازًا يتحول إلى أرقام تكون محصلة هذه الأرقام في نهاية اللعبة هي الرصيد المنجز الذي حققه، و مع بداية عقد السبعينات وتحديدًا في عام ١٩٧٢م حدثت قفزة هائلة بظهور الجهاز الشهير أتاري (Atari)؛ وهو جهاز منزلي يحتوي على مجموعة من الألعاب ذات أفعال يسيرة؛ مثل: كرة التنس؛ يقوم اللاعب بتحريك ذراع موصلة بالجهاز يستطيع من خلالها التحكم باللاعب الافتراضي المبرمج من قبل الجهاز. وتتم المباراة في عرض على شاشة التلفاز بأشكال منفذة في بعدين (أي أشكال ثنائية الأبعاد بدون عمـــق)، ثم بدأت الألعاب تتوالى؛ فظهرت ألعاب حرب الفضاء، ثم في عام ١٩٧٨م تم إنتاج أول لعبة كرة قدم تمارس على جهاز الأتاري.

وبعدها أخذت تظهر الألعاب الثنائية عن طريق ذراعين مرتبطين بجهاز الأتاري؛

= https://www.ts3a.com، وانظر: **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، للدكتور: عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق ص (١١).

كلعبة الطائرات المقاتلة، ولعبة سباق السيارات، ولعبة العسكري والحرامي، وهذه الألعاب تنتج عن طريق أشرطة توضع بالجهاز، وبذلك أصبحت تجارة الألعاب الإلكترونية مرتبطة بسوق ضخم عالمي. وفي عام ١٩٨٢م كان السوق العالمي مليئًا بكثير من الألعاب الإلكترونية، منها ما هو جيد، ومنها ما هو رديء، وظهر تقليد للشركات العالمية؛ مما أدى إلى انخفاض أسعارها(١).

ثم ظهر جهاز جديد يدعى (بلاي ستيشن) طرحته شركة يابانية، والجهاز مزود بمجموعة واسعة من الألعاب بإمكانات عالية؛ من حيث الصوت، والصورة، والسرعة، وسرعان ما حذت حذوها شركات يابانية أخرى؛ مما بعث من جديد السباق على تطوير أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها.

وفي الفترة الأخيرة قفزت الألعاب الإلكترونية قفزات تقنية هائلة جعلتها أكثر رواجًا من غيرها من الألعاب التقليدية؛ وأصبح يوجد بها شخصيات ثلاثية الأبعاد مستمدة من شخصيات واقعية، فيدخل اللاعب في منافسات كروية عالمية؛ مما يجعلها أكثر متعة. كما أن اللاعب يستطيع أن يمارس اللعب على أجهزة الهواتف الذكية، ويمكن ممارسة اللعب مع أكثر من شخص، وفي أي مكان من العالم، وتكوين فريق دون أن يكون أعضاء الفريق في مكان واحد.

ثم ظهرت في الفترة الحالية لعبة فورت نايت (Fortnite)، وأصبحت هذه اللعبة ظاهرة عالمية استحوذت على انتباه ملايين اللاعبين، ومما يميزها: أنها تعمل على جميع الأجهزة -بما في ذلك أجهزة الفيديو، والكمبيوتر، والهواتف الذكية-، وهي لعبة مجانية، عبارة عن نوع جديد من ألعاب المعارك والحروب. وفكرتها تتمثل في مجموعة من الناس يقفزون إلى جزيرة يبحثون عن الأسلحة، ويخوضون معركة؛ حتى يتبقى شخص واحد فقط، وهو الذي يتوّج بالانتصار، وتتضاءل فرص البقاء،

(١) انظر: **مقال تاريخ الألعاب الإلكترونية**، للكاتب/كريم بهاء، الإثنين ١٤ أبريل ٢٠١٤ م http://www.pensandbooks.com.

ويكون القتال هو السبيل الوحيد لذلك[1]. وهي رغم أنها مجانية إلا أن بعض الأنواع من الأسلحة القوية والمهمة لا تكون متاحة إلا بمقابل مادي.

ومما أدى إلى انتشار اللعبة بين فئة الشباب والأطفال: اعتمادها على الواقعية؛ فالقتال والمعارك تكون في بيئة تشابه بيئة الواقع تمامًا.

المطلب الثالث
أنواع الألعاب الإلكترونية

لقد رأينا في المطلب السابق التطور السريع الذي شهده العالم في الألعاب الإلكترونية؛ والذي أدى إلى ظهور أنواع عديدة منها يمكن تقسيمها وفق تصنيفات معينة؛ وهي على النحو التالي:

القسم الأول، تقسيمها باعتبار المستخدمين:

تنقسم باعتبار المستخدمين إلى ثلاثة أقسام:

١. ألعاب خاصة بالأطفال: وفي هذا النوع من الألعاب يكون لكل مرحلة عمرية من سن الطفل ألعاب مناسبة لها، فهناك ألعاب تناسب عمر (٣) سنوات، وألعاب تناسب عمر (٦) سنوات، وهكذا. وهذه الألعاب تساعد على تنمية مهارات معينة لدى الطفل في كل مرحلة عمرية، وتساعده في نموه العقلي والإدراكي.

٢. ألعاب خاصة بالبالغين: هذا النوع من الألعاب يحتاج إلى قدرات عقلية ناضجة، ويتطلب إعمالًا للفكر في التعامل معها؛ لذلك ينبغي أن يكون ممارسها قد وصل إلى مرحلة من النضج تساعده في فكّ كثير من أسرارها.

٣. ألعاب للعامة: وهذا النوع من الألعاب يهتم بالألعاب ذات الثقافة العامة دون أن تكون محصورة بفئة عمرية معينة، ودون أن تكون مرتبطة بأهداف

(١) انظر: موقع: https://www.themenatech.com المتخصص في التقنية الإلكترونية والألعاب.

واضحة، وقد تحتوي على ألعاب يمكن أن يمارسها الصغار؛ لكن دون الاهتمام بمناسبتها لفئتهم العمرية، أو ما يكتسبه منها من سلوك.

القسم الثاني: تقسيمها باعتبار الوظيفة التي تؤديها:

تنقسم بهذا الاعتبار إلى قسمين:

١. ألعاب تعليمية: وهي عبارة عن نشاط تنافسي محكوم بقواعد معينة بين المتعلم والبرنامج نفسه، وتتطلب أن يستجيب لها المتعلم استجابة صحيحة وموقوته: لتحقيق أهداف تعليمية معينة[١]. وتعدّ من أهم الوسائل التعليمية المتبعة في تعليم الأطفال، وأكثرها انتشارًا؛ وذلك لفاعليتها في إكساب الطفل كثيرًا من المهارات التعليمية؛ كالفهم، والتحليل، والتركيب، في جو تفاعلي مليء بالمتعة والتسلية. وهي مصممة لتناسب القدرات العقلية المختلفة للمتعلمين، وتساعدهم على تخطي الصعوبات والمشاكل الناتجة عن الفروق الفردية[٢].

٢. ألعاب ترفيهية: هذا النوع من الألعاب يكون الهدف منه التسلية والمتعة فقط، دون الاهتمام بما يتبعها من آثار سلبية أو إيجابية.

القسم الثالث: تقسيمها باعتبار الوسيلة المشغلة لها:

تنقسم بهذا الاعتبار إلى ثلاثة أقسام:

١. ألعاب الفيديو: وتكون عن طريق جهاز متخصص في تشغيل الألعاب الإلكترونية فقط، ولا يستطيع الجهاز تشغيل برامج أخرى، وتُلعب هذه الألعاب عن طريق إيصال الجهاز بالتلفزيون أو شاشة عرض، وجهاز الإدخال في ألعاب الفيديو هو -عادة- يد التحكم[٣]. ومن الأمثلة عليها: الجهاز الذي أنتجته شركة سوني (Sony) والخاص بها، و المعروف باسم بلاي استيشن (Play

(١) انظر: **منتوجات تكنولوجيا التعليم**، لمحمد عطية خميس، ص (٢٢٥).

(٢) انظر: **دمج التقنيات في التعليم: إعداد المعلم تقنيًا للألفية الثالثة**، لإيمان محمد العز، ص (١٠٥).

(٣) انظر: ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

Station)، والجهاز الذي أنتجته شركة ميكروسوفت (K-Microsoft) الخاص بها، و المعروف باسم إكس بوكس (X-Box).

٢. ألعاب الكمبيوتر: وتكون عن طريق ألعاب مخزنة في جهاز الكمبيوتر، يتم عرضها على شاشة الكمبيوتر ويتم التحكم فيها عن طريق لوحة المفاتيح أو الفأرة، ويمكن أيضًا تحميل الألعاب من المواقع العالمية. وجهاز الكمبيوتر ليس خاصًّا بالألعاب كما هو الحال في ألعاب الفيديو؛ بل إنه يقوم بكثير من الوظائف؛ سواء التعليمية، أو التجارية، أو الصناعية، وغيرها. كما أن اللاعب لا يحتاج إلى إيصاله بجهاز تلفزيون أو شاشة عرض.

٣. ألعاب الإنترنت: وهي ألعاب يتم تشغيلها عن طريق الإنترنت، وتحتاج إلى متصفح (ويب) للوصول إلى المواقع والمعلومات على الشبكة العالمية، ويتوفر بالموقع معلومات اللعبة، والدعم الفني الذي يوضح كيفية استخدامها.

القسم الرابع: تقسيمها باعتبار عدد اللاعبين:

تنقسم بهذا الاعتبار إلى قسمين:

١. الألعاب التي تمارس من قبل لاعب واحد: وفي هذه النوعية من الألعاب يمارس اللاعب اللعب بمفرده؛ مثل: ألعاب الحركة، والمحاكاة، والبناء والتعمير، وغيرها.

٢. الألعاب متعددة اللاعبين: وهذه النوعية من الألعاب إما تكون تعاونية، وفيها يتعاون اللاعب مع لاعبين آخرين يمدونه بالمساعدة التي يحتاجها في بناء مدينته أو مزرعته، وإما تكون تنافسية يلعب فيها اللاعب لوحده أو ضمن فريق ضد شخص أو ضد فرق أخرى؛ من أجل التغلب عليهم[١] في مباراة كرة قدم، أو احتلال مدنهم، وهكذا، ولا يتطلب اللعب ضمن الفريق وجود الفريق في مكان واحد؛ بل يستطيع كل عضو من الفريق أن يلعب من منزله.

(١) انظر: **الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، ص (٦٨).

القسم الخامس: تقسيمها باعتبار الهدف من اللعبة أو الفكرة الأساسية للعبة:

تنقسم بهذا الاعتبار إلى عدة أقسام، وهي:

١. ألعاب الذكاء: وهذه الألعاب تهدف إلى حل الألغاز، وتحتاج إلى إعمال العقل والتفكير.ومن الأمثلة عليها: ألعاب البازل[١]، والكلمات المتقاطعة، والشطرنج، وألعاب الذاكرة، وألعاب الفك والتركيب، وغيرها من الألعاب. وهي تنمي مهارات التفكير لدى الطفل.

٢. ألعاب الأكشن (Action): وهذه الألعاب تتطلب من اللاعب المهارة والسرعة في الحركة، وغالبًا ما ترتبط بالقتال، أو أن يمر اللاعب بمراحل متعددة من اللعب، تبدأ سهلة ثم تتدرج في التعقيد حتى يصل إلى هدف معين؛ وذلك مثل: ألعاب الحروب، والمصارعة، والمافيا، وغيرها.

٣. ألعاب المغامرات: وهذه الألعاب تركز على عنصر المغامرة والاستكشاف، وغالبًا ما تكون خالية من القتال، وتهدف قصة المغامرة إلى البحث عن مهمات لتحقيق أهم الأهداف، وذلك مثل: البحث عن الأميرة المسجونة، أو البحث عن الكنز المفقود، وغيرهما[٢].

٤. الألعاب الاستراتيجية: وهي ألعاب تعتمد على الذكاء الاستراتيجي، والحذر والتكتيك العسكري الحربي للانتصار في المعارك، ويكون اللاعب هو القائد الحربي الذي يمتلك قلعة، وهو الذي ينظم الهجوم على القلاع الأخرى والسيطرة عليها وفق خطط حربية استراتيجية[٣].

٥. ألعاب الرعب: وهي ألعاب تعتمد علي عنصر الخوف، وهي تتطلب بعض

(١) يقصد بها الألعاب التي تعتمد على التفكير والتركيز والذاكرة، وهي في الغالب تكون تعليمية، وهي ألعاب ممتعة تتحدى العقل.

(٢) انظر: موقع ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

(٣) انظر: موقع ألعاب جي فري http://www.gamesflashg.com، وموقع ألعاب الماهر https://www.ttt4.com.

المهارات العالية لكي يتخطى اللاعب مرحلة الخطر، ولها فئه كبيرة من المهتمين، وتمنح هذه اللعبة كثيرًا من الحماس والإثارة أثناء اللعب، ويزداد هذا الحماس حين يكون اللعب بدون أضواء، وباستخدام سماعات الرأس؛ لأن ذلك يشعر اللاعب كأنه الشخصية الرئيسية في اللعبة[١].

٦. الألعاب الرياضية: وهي ألعاب يتنافس اللاعبون فيها على هيئة أفراد أو فرق ضمن بطولات محلية أو عالمية بهدف الفوز بجوائز معنوية أو مادية، وتُتبع في هذه البطولات مجموعة من القوانين، ويمكن أن تتم داخل صالات؛ بحيث يجتمع اللاعبون في مكان ووقت محدد، أو عن بعد من خلال الإنترنت، ويتم ذلك بعد الاتفاق على مواعيد وجدول للمباريات[٢].

٧. الألعاب التقليدية: وهي ألعاب مقتبسة من ألعاب معروفة قبل ظهور الألعاب الإلكترونية؛ إلا أنها أصبحت تمارس إلكترونيًا؛ مثل: لعبة الورق (الكوتشينة)، والشطرنج، والطاولة، والضومنة، وغيرها من الألعاب التقليدية[٣].

٨. الألعاب الحركية: وفي هذا النوع من الألعاب يقوم اللاعب بتوجيه الكاميرا في جهاز اللعبة إليه، وفي داخل اللعبة شخصية تمثل اللاعب وتتحرك بحركته أمام الكاميرا؛ فتمشي إذا مشى، وتقفز إذا قفز، وتجري إذا جرى، وهكذا.

(١) انظر: الموقع الإلكتروني لصحيفة مكة https://makkahnewspaper.com.

(٢) انظر: موقع ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

(٣) انظر: المرجع السابق.

المبحث الثاني
فوائد الألعاب الإلكترونية وأضرارها

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول
فوائد الألعاب الإلكترونية

أثبتت الدراسات الحديثة[1] أن أضرار إدمان الألعاب الإلكترونية تفوق بكثير أضرار إدمان المخدرات؛ إلا أنه بالرغم من الأضرار الكبيرة لها، فإنها لا تخلو من الفوائد والإيجابيات؛ ويمكن جني الفائدة منها وتجنب مخاطرها بتحديد أوقات معينة للاستمتاع بها، واختيار النوع المناسب منها حسب سنّ من يمارسها؛ فهي مصنفة حسب الفئات العمرية المختلفة، وفيما يلي بيان لأهم فوائدها:

١. الفوائد التربوية: تعدّ الألعاب الإلكترونية من أهم الوسائل لتعليم الطفل؛ لأن الطفل أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطًا ورغبة في التعلم، وتعلّمه التفكير العلمي والمنطقي الذي يتمثل في وجود مشكلة، ثم التدرج في حلّها. والتعلم عن طريق هذه الألعاب يقرب المفاهيم لدى الطفل، ويساعده

(١) وذلك حسب الإحصائيات والتقارير الصادرة عن المنظمات الدولية، والتي أفادت بأن هناك (١٧٥٠٠٠) ألف حالة مرضية نتيجة إدمان الألعاب الإلكترونية في العالم، دراسة نشرتها دار الطب النفسي على موقعها الإلكتروني https://www.psychiatry - house.com.
الدراسة التي أجراها طالب الماجستير بدر بن حامد الحربي من جامعة الإمام بعنوان (ظاهرة إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية - دراسة ثقافية ميدانية)، اتضح أن نسبة الإدمان المؤكدة للأطفال في العينة هي(٢٨ ٪).صحيفة سبق الإلكترونية، بتاريخ ١٩ يوليو ٢٠١٤م - ٢٢ رمضان ١٤٣٥هـ https://sabq.org.

على فهم معاني الأشياء، وهو أداة فعالة في مواجهة الفروق الفردية، ووسيلة علاجية لمواجهة صعوبات التعلم التي يعاني منها بعض الأطفال[١].

٢. تمكن ممارسيها من الترويح عن أنفسهم في أوقات الفراغ، وتعمل على توسيع فكر اللاعب وخياله، وبعض الألعاب عبارة عن ألغاز تساعد في تنمية الذكاء والبديهة[٢]، وبعضها مصمم لتنمية بعض القيم الأخلاقية؛ كالصدق، والأمانة، والأخلاق، ومساعدة الآخرين.

٣. ينتج عنها علاقات إيجابية واجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وتطور خاصية التفاعل مع الآخرين؛ فبعض الألعاب تتطلب عمل فريق كامل من الأشخاص الفعليين، والدخول في تنافس وتحدٍّ حقيقي مع فرق أخرى، وهذه التحديات تتطلب قيادة للفريق؛ مما ينمي مهارات القيادة لدى اللاعبين. كما أنها تعزز التنافس بين الأفراد وبين الفِرق[٣].

٤. أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تطور وتحسن التآزر البصري الحركي[٤] لدى الأطفال المعاقين؛ فإن ممارسة هذه الألعاب تعتمد على زمن ردة الفعل من جهة، والتآزر البصري الحركي من جهة أخرى، فالكثير من هذه الألعاب تتطلب أفرادًا يستجيبون بشكل استثنائي وسريع للأعداء الجدد، والسيطرة على مفاتيح التحكم العديدة التي تصل إلى عشرة أزرار أو أكثر، و يعبر عنها بالقدرة على التحكم في اليدين، ومن ثم توجيه اللاعب إلى الشاشة.

---

(١) انظر: **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، للدكتور/ عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق، ص (١٧).

(٢) انظر: **تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال**: دراسة وصفية تحليلية للفئات العمرية من(٧ – ١٥) سنة، للباحث/وسام سالم نايف، ص (٢٠).

(٣) انظر: الموقع الإلكتروني لمجلة هي، مقال/فوائد الألعاب الإلكترونية لتعزيز التفاعل وتحسين القدرات، الأحد ٢٠١٧/٢/٢٦م. https://www.hiamag.com.

(٤) التآزر البصري الحركي: هو قدرة النظام البصري على تنسيق المعلومات المدخلة إليه لتوجيه اليدين لإنجاز مهمة معينة؛ مثل: الكتابة، والتلوين، واقتناص الكرة، واستخدام المقص، وارتداء الملابس، وغيرها من المهارات الأخرى. انظر: موقع وكالة عجلون الإخبارية، مقال: التآزر البصري الحركي للأطفال المعاقين، لسماهر بني عطا، ٦ – ٠٧ – ٢٠١١م، http://www.ajlounnews.net.

المطلب الثاني
أضرار الألعاب الإلكترونية

على الرغم من الفوائد التي اشتملت عليها الألعاب الإلكترونية؛ إلا أنها تحتوي على كثير من المخاطر والأضرار؛ خاصة إذا أسيء استخدامها، ومن هذه الأضرار ما يلي:

١. اشتمال بعض هذه الألعاب على كثير من المخالفات الشرعية؛ فهي تخالف حفظ الضروريات الخمس -الدين، النفس، العقل، النسل، المال- التي لا بد من الحفاظ عليها حتى يعيش الإنسان حياة كريمة، وقد جاءت كل الشرائع بالأمر بالمحافظة عليها، قال تعالى: ﴿وَلَقَدْ بَعَثْنَا فِي كُلِّ أُمَّةٍ رَّسُولًا أَنِ اعْبُدُوا اللَّهَ وَاجْتَنِبُوا الطَّاغُوتَ﴾ [النحل: ٣٦]، ﴿وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ﴾ [البقرة: ١٩٥]، ﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ﴾ [المائدة: ٩٠]، ﴿وَلَا تَقْرَبُوا الزِّنَا إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا﴾ [الإسراء: ٣٢]، ﴿وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا﴾ [النساء: ٥].

كما أن بعضها يشتمل على مخالفات إيمانية؛ كالشرك بالله ﷻ، والإلحاد في أسمائه وصفاته، واحتوائها على مشاهد فيها سحر، وشعوذة، أو تعليمها، أو ممارستها، وتعظيم أعياد الكفار، والاحتفال بها؛ كعيد الهالوين[(١)]، وعيد الكرسمس[(٢)] -ويتم تعظيم تلك الأعياد بمنح اللاعبين في أيام هذه الأعياد هدايا وتخفيضات على بعض أسلحة اللعبة؛ مما يجعلهم يحبون تلك الأعياد، ويفرحون بها-، والتشجيع على الانتحار وقتل الآخرين، وشرب

(١) عيد الهالوين: هو عيد القديسين، وهو اختصار لعشية القديسين، ويُحتفل به في الواحد والثلاثين من شهر أكتوبر من كلّ عام، وهي الليلة التي تسبق عيد القديسين، ويستمر الاحتفال لمدّة ثلاثة أيام. والاحتفال بعيد الهالوين ليس له علاقة بالدين في أغلب المناطق في أوروبا وأمريكا الشمالية. ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

(٢) وهو ثاني أهم الأعياد المسيحية على الإطلاق بعد عيد القيامة، ويُمثل تذكار ميلاد يسوع المسيح، وذلك بدءًا من ليلة ٢٤ ديسمبر ونهار ٢٥. المرجع السابق.

الدخان، وتناول المخدرات، والسبّ والشتم، والعبث بالمال، وإجراء المعاملات الربوية وممارسة القمار، والتبذير، وتعليم السرقة، وكيفية ممارستها، وإتلاف ممتلكات الغير، والشذوذ الجنسي، ومشاهدات واضحة للمعاشرة الجنسية(١)، والخيانة الزوجية، كل ذلك في إطار من المتعة والتسلية يؤدي مع مرور الأيام إلى استسهال تلك الأمور واعتيادها، كما أنها تُلهي عن أداء بعض الواجبات الدينية كالصلوات الخمس -مثلًا-، فهي قد تلهيه عن أدائها في وقتها، أو أدائها مع الجماعة، وكذلك تلهيه عن صلة الأقارب.

٢. الأضرار الصحية: إن الجلوس لفترات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى الآلام أسفل الظهر، وتصلّب في الرقبة، وصداع، وتشنج وصرع؛ خاصة عند الأطفال؛ بسبب زيادة التعرّض لموجات كهرومغناطيسية لفترات طويلة، وهي تنبعث من أشعّة الهواتف المحمولة، والتلفاز، وتؤثّر على الدماغ بشكل كبير(٢)، وتؤدي إلى أضرار بالغة بالأصابع وخاصة الإبهام، نتيجة لثنيه والضغط به بصفة مستمرة(٣)، وكذلك الإضرار بالعين. كما أنها تعتبر من أهم العوامل المساعدة على السمنة، وكذلك نقص الفيتامينات الضرورية لنمو الطفل كفيتامين (دال) الذي يؤدي نقصه إلى الإصابة بهشاشة العظام في سن مبكرة(٤)؛ وذلك بسبب الجلوس أمام هذه الألعاب، وعدم التعرض للشمس.

٣. الأضرار النفسية والسلوكية: تجعل هذه الألعاب الممارس لها انطوائيًا، وتفقده مهارات التواصل مع الآخرين؛ وخاصة إذا كان ممارسها من الأطفال؛ إذ

(١) انظر: **محو أمية الألعاب الإلكترونية**، لريان علي الحمود، ص(١٦) إلى (٥١).

(٢) انظر: موقع نمائية إبراهيم رشيد الأكاديمية التخصصية الاستشارية لتسريع التعليم والتعلم لجميع المراحل الدراسية وصعوبات التعلم والنطق وتعديل السلوك، مقال: **الشحنات الكهربائية الزائدة عند الأطفال أعراضها وكيفية علاجها** http://www.ibrahimrashidacademy.net.

(٣) مقال بعنوان (**ألعاب الفيديو والكومبيوتر تهدد الأطفال بمتاعب صحية خطيرة**) جريدة الشرق الأوسط، العدد ٨٢٥٩، بتاريخ ١٤ ربيع الأول ١٤٢٢ ه.

(٤) انظر: الموقع الإلكتروني لمجلة هي https://www.hiamag.com.

يفقدون القدرة على فتح مواضيع خارج نطاق الألعاب الإلكترونية؛ يقول المستشار النفسي الدكتور أحمد الشيمي: "يؤدي الجلوس أمام تلك الأجهزة إلى عزلة الطفل عن واقعه؛ والسبب: أنّه يعيش بكل جوارحه وعواطفه مع الألعاب، ويدخل عالمها الافتراضي؛ ليكون بطلًا من أبطاله، وعند مقارنة العقل بين العالمين -الطبيعي والافتراضي- يختار العالم الأكثر متعة بالنسبة له؛ وهو العالم الافتراضي؛ فيعيشه، ويستمتع به، ويبتعد وينعزل عن العالم الواقعي"(١). وقالت الأخصائية النفسية عبير دقمة: "إن استخدام الأجهزة الإلكترونية يؤدي إلى مشكلات القلق والتوتر والعصبية، ومشكلات نفسية عقلية"(٢). ومع الوقت يمكن أن يصاب الشخص بالاكتئاب، والشرود الذهني، والعصبية والتوتر.كما أنها سبب لظهور سلوك العنف بين فئة الأطفال والمراهقين؛ فالعنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب باعتباره هدفًا لهذه اللعبة أو الألعاب(٣). كما أن هذه الألعاب قد تؤدي إلى الانتحار؛ كما هو الحال في لعبة الحوت الأزرق، أو لعبة الموت التي ظهرت مؤخرًا، وقد أدت إلى انتحار عدد من الأطفال والمراهقين(٤).

(١) صحيفة سبق الإلكترونية، مقال: **الأطفال والتكنولوجيا الحديثة.. ساعات من العزلة والانطواء والعنف تنتهي بإعاقات عقلية**، ٢١ نوفمبر ٢٠١٤ م - ٢٨ محرّم١٤٣٦هـ https://sabq.

(٢) المرجع السابق.

(٣) انظر: مقال: **الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض**. العدد ١٣٤٠٦. الثلاثاء ٢٧ محرم ١٤٢٦هـ - ٨ مارس ٢٠٠٥.

(٤) وهي لعبة على شبكة الإنترنت تتكون من تحديات لمدة (٥٠) يومًا، وينبغي على اللاعب إرسال صورة أو فيديو يدل على إتمام المهمة لكي يتابع التحدي الذي يليه، وتكون التحديات في البداية غير مؤذية؛ كرسم الحوت على ورقة، والاستماع إلى الموسيقى، ثم تتدرج التحديات إلى طلب ما هو مؤذٍ كالضرب والخدش، وإيذاء النفس والجسد بوسائل مختلفة، وفي التحدي الأخير يطلب من اللاعب الانتحار، انظر: مقال: لعبة الحوت الأزرق لعبة الموت، للدكتور/ جرج طريف، صحيفة الرأي الأردنية الإلكترونية ٢٠١٨/٦/٢٣ م http://alrai.com.

٤. إن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإدمان الإلكتروني[١]، وهذا بدوره يؤدي إلى إهمال المدمن لواجباته الحياتية اليومية، وهواياته، وصداقاته؛ ففي عام ١٩٩٧م رُصد أكبر عدد ممكن من الحالات التي تأثرت من إدمان ألعاب الفيديو في اليابان؛ فقد أصيب ما يقارب السبعمائة من الأطفال بنوع من الصرع نتيجة لتعرضهم لفلاشات متلاحقة من الضوء المنبعث من الشاشة أثناء اللعب[٢].

٥. الأضرار الأكاديمية: إن الألعاب الإلكترونية لها أضرار أكاديمية عند إساءة الاستخدام؛ فهي تؤثر على التحصيل الدراسي سلبًا.كما أنها تؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وإهمال للواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام الدراسي. كما أن السهر عليها إلى ساعات متأخرة من الليل يؤثر بشكل مباشر على أدائهم في اليوم التالي؛ فيؤدي إلى النوم في حصص اليوم الدراسي، والكسل، وعدم التركيز. كما أن ممارستها بكثرة في السنوات الأولى من عمر الطفل تؤثر على قدرته على التركيز في التحصيل الدراسي[٣].

(١) هو الاستخدام المُفرط للأجهزة الإلكترونية، مقال: أسباب الإدمان الإلكتروني عند الأطفال، موقع موثوق، ١٧ فبراير، ٢٠١٨ https://mwthoq.com.

(٢) الإدمان على الإنترنت اضطراب العصر، حمود سليمة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد ٢١، ديسمبر ٢٠١٥ م.

(٣) إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير من إعداد: نداء سليم إبراهيم، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، كانون الثاني ٢٠١٦.

المبحث الثالث
التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية

ويشتمل على مطلبين:

المطلب الأول
تحرير محل النزاع وأقوال العلماء

الألعاب الإلكترونية نوع من الألعاب الحديثة التي تشتمل على كثير من الألعاب التقليدية؛ كالنرد، والشطرنج والكوتشينة، وغيرها، إلا أنها تُلعب بطريقة إلكترونية، ولمعرفة حكمها الشرعي لا بد من إلحاقها بأصل له حكم شرعي حتى تُكيَّف وفقًا لهذا الأصل، والأصل الذي تلحق به هو حكم اللعب عمومًا، وبذلك يتضح لنا حكمها؛ إلا أن حكم اللعب وقع فيه خلاف بين أهل العلم.

تحرير محل النزاع:

اتفق العلماء على قاعدة (أن الأصل في الأشياء الإباحة[1] إلا ما ورد النص بتحريمه)، ودليلة قوله تعالى: ﴿قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ وَالطَّيِّبَاتِ مِنَ الرِّزْقِ﴾ [الأعراف: ٣٢]، واتفقوا على جواز لعب الرجل مع امرأته، واللّعب بالقوس والفرس، والمسابقة بالإبل والخيل والدواب[2]، ودليله قوله رسول الله ﷺ: «كلُّ شيء يَلهُو به ابن آدمَ فهُوَ باطِلٌ إلا ثلاثًا: رمية عن قَوسِه، وَتَأديبَهُ فرَسَهُ، ومُلاعَبَتَهُ أَهلَهُ؛ فإنَّهُنَّ

(١) انظر: **حاشية ابن عابدين** (٤٥٩/٦)، **شرح الزرقاني** (٢٧٩/٢)، **البحر المحيط في أصول الفقه** (١٢٦/١)، **كشاف القناع** (١٦١/١).

(٢) انظر: **بدائع الصنائع** (٢٠٦/٦)، **والذخيرة** (٤٦٤/٣)، **والأم** (٢٢٩/٤)، **والمغني لابن قدامة** (٣٦٩/٩).

منَ الحَقِّ»[١]، واتفقوا على تحريم اللعب بالنرد[٢]، ودليله قوله ﷺ: «من لعب بالنرد فقد عصى الله ورسوله»[٣]؛ إلا أنهم اختلفوا في الأصل في حكم اللعب هل هو الإباحة، أم التحريم، أم الكراهة، على ثلاثة أقوال:

القول الأول:

أن الأصل في الأشياء الإباحة، واللعب واللهو على هذا الأصل مباح بشرط الاعتدال، وألا يؤدي إلى ضرر، أو يشغل عن فرض[٤]، وبه قال ابن قدامة من الحنابلة[٥]، وابن تيمية[٦]، والعز بن عبدالسلام[٧]. وبما أن الألعاب الإلكترونية مقيسة على هذا الأصل فتأخذ حكمه أيضًا؛ فتكون مباحة بشرط ألا يؤدي اللعب بها إلى تضييع الأوقات، أو الضرر، أو التفريط في الواجبات[٨].

القول الثاني:

أن الأصل في اللعب واللهو الحرمة إلا ما استثناه الدليل، أو كان مما يعين على

(١) رواه أحمد في مسنده من حديث عقبة بن عامر الجهني عن النبي ﷺ (١٤٨/٤)، وأبو داود ٣/٣، كتاب الجهاد، باب في الرمي، حديث رقم (٢٥١٣)، والترمذي ١٧٤/٤، **كتاب فضائل الجهاد**، باب ما جاء في فضل الرمي في سبيل الله، وقال عنه: "هذا حديث حسن"، والنسائي ٢١٤/٦، **كتاب الخيل**، باب تأديب الرجل فرسه، حديث رقم (٣٥٧٨)، والحاكم من حديث عقبة بن عامر مرفوعًا وقال عنه: "حديث صحيح الإسناد ولم يخرجاه" وأقره الذهبي، **تحفة الأحوذي** ٣٦٥/٥، ولفظ أبي داود: "ليس من اللهو [أي المباح] إلا ثلاث: تأديب الرجل فرسه، وملاعبته أهله، ورميه بقوسه ونبله..."، والكلام الذي بين القوسين المعقوفين من كلام شراح الحديث. انظر: **الموسوعة الفقهية الكويتية** (٩١/٤).

(٢) انظر: **بدائع الصنائع** (١٢٧/٥)، **شرح مختصر خليل** (١٧٧/٧)، **المهذب** (٣٢٥/٢)، **الكافي في فقه الإمام أحمد** (٥٢٤/٤).

(٣) رواه مالك في **الموطأ** ٩٥٨/٢، **كتاب الرؤيا**، باب ما جاء في النرد، حديث رقم (١٧١٨)، **وأحمد في مسنده** ٣٩٤/٤، في أحاديث أبي موسى الأشعري.

(٤) انظر: **ممارسة المرأة للرياضة في الفقه الإسلامي**، ص (٥٩).

(٥) انظر: **المغني لابن قدامة** (١٧١/١٠).

(٦) انظر: **مجموع الفتاوى** (٢١٦/٣).

(٧) **قواعد الأحكام في مصالح الأنام** (٢٠٥/٥).

(٨) انظر: موقع إسلام ويب، مركز الفتوى، فتوى رقم ١٢٣٩٠ http://www.islamweb.net.

القتال والجهاد[١]، وبه قال الحنفية[٢] وبعض المالكية[٣]. والألعاب الإلكترونية تدخل تحت هذا الأصل؛ فلم يثبت فيها نص، وليست من الأمور المعينة على القتال والجهاد؛ بل إنها تحتوي على كثير من المخالفات الشرعية، والأضرار الصحية والنفسية والسلوكية التي أثبتها الأطباء والعلماء والمفكرون؛ وبذلك تكون محرمة.

القول الثالث:

أن مجمل الألعاب لا حاجة إليها، ولا نفع فيها، ولا فائدة، وما كان كذلك فتركه أولى من فعله، وما كان تركه أولى من فعله فهو المكروه، واللعب واللهو تركه أولى من فعله؛ فيكون الأصل فيه الكراهة إلا ما كان معينًا على الجهاد[٤]، وبه قال الإمام مالك[٥]، والشافعي[٦]، وبعض الحنابلة[٧]، والألعاب الإلكترونية تدخل ضمن هذا الأصل؛ فتكون مكروهة لأنها لا نفع فيها، ولا فائدة.

المطلب الثاني
الأدلة والمناقشة والترجيح

الأدلة والمناقشة:

أدلة القول الأول:

استدل أصحاب القول الأول – القائلون بأن الأصل في اللهو واللعب الإباحة؛ بشرط الاعتدال، وألا يؤدي إلى ضرر، أو يشغل عن فرض – بأدلة من النقل والأثر والعقل:

(١) انظر: **ممارسة المرأة للرياضة في الفقه الإسلامي**، ص (٦٠).
(٢) انظر: **بدائع الصنائع** ٦/٢٠٦، وانظر: **الأشباه والنظائر للسيوطي** (١/٦٠).
(٣) انظر: **الفواكه الدواني** ٢/٣٤٩، وانظر: **حاشية الدسوقي**(٤/١٦٧).
(٤) انظر: **ممارسة المرأة للرياضة في الفقه الإسلامي**، ص (٦٠).
(٥) انظر: **البيان والتحصيل** (١٧/٥٧٧).
(٦) انظر: **الحاوي الكبير**(١٥/١٨٣).
(٧) انظر: **مدارج السالكين** (١/١٢١).

١. قوله تعالى: ﴿هُوَ ٱلَّذِى خَلَقَ لَكُم مَّا فِى ٱلْأَرْضِ جَمِيعًا﴾ [البقرة: ٢٩].

وجه الدلالة:

أن الله ﷻ خلق ما في الأرض لينتفع به عباده، ويتقووا به على طاعته، وقد دلّت الآية على أن الأصل في الأشياء الإباحة ما لم يقم الدليل على تحريمه(١)؛ وبذلك تكون الألعاب الإلكترونية مباحة؛ لأن فيها ترويحًا عن النفس، واستعادة لنشاطها إذا كانت باعتدال، ولم تؤدِ إلى ضرر، أو تشغل عن فرض.

٢. قوله تعالى: ﴿وَقَدْ فَصَّلَ لَكُم مَّا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ﴾ [الأنعام: ١١٩].

وجه الدلالة:

بين الله ﷻ في هذه الآية أنه قد بيّن ما هو محرم، ولم يأت نص بتحريم شيء من هذه الألعاب؛ فتبقى على الأصل، وهو الإباحة.

٣. عن حنْظَلَةَ الْأُسَيِّدِيِّ(٢) - وكان من كُتّابِ رسول الله ﷺ - قال: لَقِيَنِي أبو بكْرٍ فقال: كيْفَ أنت يا حنْظَلَةُ؟ قال: قلت: نافَقَ حنْظَلَةُ!. قال: سُبْحانَ الله ما تقُولُ! قال: قلت: نكُونُ عنْدَ رسول الله ﷺ يُذَكِّرُنَا بالنَّارِ والْجَنَّة حتى كأَنَّا رأى عَينٍ، فإذا خَرَجنَا من عِند رسول الله ﷺ عَافَسنَا(٣) الأَزْوَاجَ وَالأَوْلَادَ وَالضَّيعَاتِ(٤) فنَسِينَا كثيرًا. قال أبو بَكرٍ: فوَ اللَّهِ إنّا لَنَلقَى مثلَ هذا. فَانطَلَقْتُ أنا وأبو بَكرٍ حتى دَخَلنَا على رسول الله ﷺ، قلت: نافَقَ حَنظَلَةُ يا رسُولَ اللّه! فقال رسول الله ﷺ: «وما ذاكَ؟». قلت: يا رسُولَ الله، نكُونُ عِندَكَ تُذكِّرُنَا

(١) **تفسير غرائب القرآن ورغائب الفرقان** (٣/١٥٤).

(٢) حنظلة بن الربيع بن صيفي بن رياح بن معاوية بن مجاشع، ويُقال: مخاشن، التميمي، أبو ربعي الأسيدي، المعروف بحنظلة الكاتب، أخو رياح بن الربيع، وابن أخي أكثم بن صيفي حكيم العرب، نزل الكوفة ثم انتقل إلى قرقيسيا، له ولأخيه صحبة، شهد القادسية، مات في خلافة معاوية عام (٥٠هـ). انظر: **تهذيب الكمال** (٧/٤٣٨)، **والوافي بالوفيات** (١٣/١٢٧).

(٣) المعافسة: ملاعبة النساء. غريب الحديث لابن الجوزي (٢/١٠٨).

(٤) ضَيْعَةُ الرجل: حِرْفَتُه وصِناعتُه ومعاشُه وكسبه. **لسان العرب** (٨/٢٣٠).

بالنّار وَالجَنَّة حتى كأَنَّا رأى عَين، فإذا خرَجْنَا من عنْدكَ عافَسْنَا الْأَزْوَاجَ والْأَوْلَادَ والضَّيْعَات نسينَا كثيرًا. فقال رسول الله ﷺ: «والَّذي نفْسي بيده، إن لو تدُومُونَ على ما تكُونُونَ عنْدي وفي الذّكْر، لصَافَحَتْكُمْ الْمَلَائكَةُ على فرُشكُمْ وفي طرُقكُمْ؛ ولَكنْ يا حنْظَلَةُ ساعَةً وسَاعَةً - ثلَاثَ مرَّاتٍ-»[1].

وجه الدلالة:

في الحديث دلالة على جواز الترفيه والترويح عن النفس بالتسلية واللعب مع الزوجات والأولاد؛ لأن ذلك يكون تلبية لحاجات النفس البشرية، وأن ذلك لا يتعارض مع الإيمان؛ لأنه ينبغي للمسلم أن يعطي نفسه حقها من الراحة، وألا تكون حياته كلها عبادة؛ حتى لا تملّ نفسه من الطاعة، وبذلك يحقق التوازن النفسي الذي يعينها على الطاعة؛ ولكن ينبغي أن يكون هذا الترفيه واللعب معتدلًا ومنضبطًا بضوابط الشرع، والألعاب الإلكترونية منها ما يكون اللعب فيه مشتركًا، وبذلك تخلق جوًّا من المتعة والترفيه بالاشتراك مع الزوجة والأبناء في لعب جماعي؛ مما يكون له تأثير قوي في بناء شخصية الأبناء، ومعرفة أفكارهم وميولهم وهواياتهم، وبذلك يسهّل توجيههم وتقويمهم عند الخطأ.

ونوقش هذا الاستدلال:

بأن الحديث في غير محل النزاع؛ فقول النبي ﷺ: «ولَكنْ -يا حنْظَلَةُ- ساعَةً وسَاعَةً»، المقصود ساعة للرب ﷻ، وساعة مع الأهل والأولاد، وتكون هذه الساعة ضمن ما أحل الله ﷻ من المباحات؛ من راحة البدن، والقيام بشؤون الزوجة والأولاد، وما يُصلح المعاش؛ من تجارة، أو حرفة، أو صناعة، يعطي فيها ذوي الحقوق حقوقهم، ويتعبد لله ﷻ براحة؛ لأن الإنسان إذا أثقل على نفسه، وشدّد عليها؛ ملّ وتعب، وأضاع حقوقًا كثيرة[2].

(١) رواه **مسلم في صحيحه** (٤/٢١٠٦)، **كتاب التوبة**، باب فضل دوام الذكر والفكر في أمور الآخرة والمراقبة، وجواز ترك ذلك في بعض الأوقات والاشتغال بالدنيا، حديث رقم (٢٧٥٠).

(٢) انظر: **شرح رياض الصالحين** لابن عثيمين (٢/٢٣٦).

وأجيب على هذا الاعتراض:

بأن المقصود بالساعة الثانية: المؤانسة والملاطفة لأهل بيته من زوجة وأبناء، ويكون ذلك بكل ما يدخل السرور عليهم من اللعب وغيره من المباحات؛ بل إن هذه الساعة قد تنقلب إلى عبادة إن نوى بهذا الترويح التقوي على أداء الطاعات.

٤. عن عائشَةَ ﵂ قالت: كنت أَلْعَبُ بِالْبَنَات عِنْدَ النبي ﷺ، وكان لي صوَاحِبُ يلْعَبْنَ معِي، فكَانَ رسول الله ﷺ إذا دخل يتَقَمَّعْنَ[(١)] منه، فيُسَرِّبُهُنَّ[(٢)] إلَيّ، فيَلْعَبْنَ معِي[(٣)].

وجه الدلالة:

لم ينكر النبي ﷺ على عائشة ﵂ ومن معها من الجواري اللعب؛ بل شجعها عليه بإرسال صويحباتها للعب معها، وفي هذا منهج تربوي معتدل في التعامل مع الأطفال؛ لأن في ذلك تحقيق فائدتين: الأولى: الترويح عن النفس، وتخليصها من الضجر والملل، وإعادة نشاطها لممارسة الطاعات. والثانية: تدريب الجواري الصغار على القيام بشؤون البيت، وتربية الصغار بما يعود عليهن بالفائدة في حياتهن المستقبلية، ومن الألعاب الإلكترونية ما يحتوي على ذلك أيضًا، إضافة إلى تعليمهن العناية الشخصية، وكذلك تدريبهن على طرق وضع وسائل الزينة الحديثة؛ مما يعود عليهن بالفائدة في حياتهن المستقبلية.

٥. عن عائشَةُ ﵂ قالت: «والله لقد رأيت رسُولَ الله ﷺ يقُومُ على باب حُجْرتي والْحَبَشَةُ يلْعَبُونَ بِحِرابِهِمْ في مسْجِدِ رسول الله ﷺ يَسْترُنِي بردَائِه لكَيْ أَنْظرَ

(١) معناه أنهن يتغيبن منه ويدخلن من وراء الستر، وأصله: من قمع التمرة: أي يدخلن في الستر كما يدخلن التمرة في قمعها. فتح الباري (١٠/٥٢٧).

(٢) فيسربهن إلي: أي يرسلهن إلي. **فتح الباري** (١٠/٥٢٧).

(٣) الحديث متفق عليه، رواه **البخاري في صحيحه** (٥/٢٢٧٠)، كتاب **الأدب**، باب الانبساط إلى الناس وقال بن مسعود خالط الناس ودينك لا تكلمنه والدعابة مع الأهل، حديث رقم (٥٧٧٩). **ومسلم في صحيحه** (٤/١٨٩١)، كتاب **فضائل الصحابة** ﷺ، باب في فضل عائشة ﵂، حديث رقم (٢٤٤٠).

إلى لَعِبِهِمْ، ثمَّ يَقومُ من أَجْلي حتى أَكونَ أنا التي أَنْصَرِفُ، فَاقْدِروا قَدرَ الْجَارِيَةِ الْحَدِيثَةِ السِّنِّ حَرِيصَةً على اللَّهوِ»[1].

وجه الدلالة:

أن سماح النبي ﷺ لعائشة رضي الله عنها بالنظر إلى لعب الحبشة رغم أن اللعب بالحراب ليس مما نص عليه ﷺ في أحاديثه، وعدم إنكاره على الحبشة اللعب بالحراب دليل على أن الشريعة الإسلامية لا تحارب اللهو واللعب؛ بل تبيحه؛ إذ لو لم يكن مباحًا لما أقرّهم عليه، والألعاب الإلكترونية من جملة ذلك.

٦. عن عائشَةَ رضي الله عنها أنها كانت مع النبي ﷺ في سفرٍ قالت: فَسَابَقْتُهُ فَسَبَقْتُهُ على رِجلَيَّ، فلما حَمَلتُ اللَّحمَ سَابَقْتُهُ فسَبَقَنِي، فقال: «هذه بِتِلكَ السَّبقَةِ»[2].

وجه الدلالة:

أن سباق النبي ﷺ لعائشة رضي الله عنها دليل على جواز المسابقة التي هي نوع من اللعب والترويح عن النفس.

٧. عن ابن عُمرَ «أَنَّ رسُولَ اللهِ ﷺ سابَقَ بالْخَيْلِ التي قد أُضْمِرَتْ[3] من الْحفْيَاءِ[4] وكان أَمَدُهَا ثَنِيَّةَ الْوَدَاعِ[5]، وسَابَقَ بين الْخيْلِ التي لم تُضْمَرْ من

(١) رواه **مسلم في صحيحه** (٦٠٩/٢) كتاب **صلاة العيدين**، باب الرخصة في اللعب الذي لا معصية فيه في أيام العيد، حديث رقم (٨٩٢).

(٢) رواه **أبو داود في سننه** (٢٩/٣)، كتاب **الجهاد**، باب في السبق على الرجل، حديث رقم (٢٥٧٨). والنسائي في **السنن الكبرى** (٣٠٤/٥)، كتاب **عشرة النساء**، أبواب الملاعبة، باب مسابقة الرجل زوجته، حديث رقم (٨٩٤٥). والطبراني في **المعجم الكبير** (٤٧/٢٣) باب نظر عائشة إلى جبريل عليه السلام، حديث رقم (١٢٤). والحديث صححه الألباني، انظر: **سلسلة الأحاديث الصحيحة**، حديث رقم (١٣١).

(٣) إضمار الخيل: هو أن تدخل في بيت ويقلّل علفها مدّة، وتُشدّ عليها سروجها، وتجلّل بالإجلة حتى تعرق ويجف عرقها، فينقص لحمها، ويكون جريها أقوى. انظر: عمدة القارئ شرح صحيح البخاري (١٥٩/١٤). وانظر: شرح النووي على صحيح مسلم (١٤/١٣).

(٤) الحفياء: موضع بظاهر المدينة بينه وبين ثنية الوداع خمسة أميال أو ستة، وهو الآن أول طريق الخليل بالمدينة المنورة، انظر: هامش المصنف لابن أبي شيبة، تحقيق محمد عوامة، كتاب **السير** ١٧٤/١٨. وهامش مختصر الأحكام للطوسي، تحقيق أنيس الأندونوسي ٣١٢/٦.

(٥) ثنية الوداع: موضع بالمدينة، سميت بذلك لأن من سافر إلى مكة كان يودع ثمة، ويشيع إليها، وهي =

الثَّنيَّة إلى مَسْجد بَني زُرَيْق[1]. وكان ابن عُمرَ فيمَنْ سابَقَ بها»[2].

٨. عن مُحمَّد بن رُكانَةَ عن أبيه: «أنَّ رُكانَةَ صارَعَ النبي ﷺ فصَرَعَهُ النبي ﷺ»[3].

٩. مرَّ النبي ﷺ على نفَرٍ من أَسلَمَ يَنْتَضِلونَ، فقال رسول الله ﷺ: «ارْموا بَني إسْمَاعيلَ؛ فإن أَبَاكمْ كان رَاميًا، ارْموا وأنا مع بَني فلانٍ». قال: فَأَمسَكَ أَحَدُ الْفَريقَيْنِ بأَيْديهِمْ، فقال رسول الله ﷺ: «ما لَكمْ لا تَرْمونَ؟». فَقَالوا: يا رَسولَ الله، نَرْمي وَأَنتَ مَعَهمْ! قال: «ارْموا وأنا مَعَكمْ كلِّكُمْ»[4].

وجه الدلالة من الأحاديث:

دلّت الأحاديث على جواز المسابقة بالحيوانات، وعلى جواز المصارعة، والرمي -وكلها من اللهو واللعب-؛ وذلك بممارسة النبي ﷺ لبعضها، وإقرار أصحابه على بعضها الآخر.

= الآن عند مبنى وقف الداودية أول طريق أبي بكر الصديق (سلطانة سابقًا) انظر: هامش المصنف لابن أبي شيبة، تحقيق محمد عوامة، كتاب **السير** ١٨/١٧٤. **وهامش مختصر الأحكام** للطوسي، تحقيق أنيس الأندونوسي ٦/٣١٢.

(١) مسجد بني زريق: وهم من الخزرج، ويسمى (مسجد السبق)، وهو من أوائل المساجد التي قرئ فيها القرآن قبل هجرة النبي ﷺ إلى المدينة، والمسافة من ثنية الوداع إلى مسجد بني زريق ميل واحد. انظر: **شرح الزرقاني** (٣/٦٢)، وانظر: **تاريخ مكة المشرفة والمسجد الحرام والمدينة الشريفة والقبر الشريف** (١/٣٠٦).

(٢) الحديث متفق عليه، رواه **البخاري في صحيحه** (٣/١٠٥٣)، كتاب **الجهاد والسير**، باب السبق بين الخيل، حديث رقم (٢٧١٤) ورواه **مسلم في صحيحه** (٣/١٤٩١)، كتاب **الإمارة**، باب المسابقة بين الخيل وتضميرها، حديث رقم (١٨٧٠).

(٣) رواه ابو **داود في سننه** (٤/٥٥)، كتاب **اللباس**، باب في العمائم، حديث رقم (٤٠٧٨)، **والترمذي في سننه** (٤/٢٤٧)، كتاب **اللباس**، باب العمائم على القلانس، حديث رقم (١٧٨٤)، وقال عنه: "حديث حسن غريب". قال ابن حجر: "حديث ركانة أمثل ما روي في مصارعة النبي ﷺ". انظر: تلخيص الحبير (٤/١٦٣).

(٤) رواه البخاري في صحيحه (٣/١٢٣٤)، كتاب **الأنبياء**، باب قول الله تعالى: ﴿وَاذْكُرْ فِي الْكِتَابِ إِسْمَاعِيلَ إِنَّهُ كَانَ صَادِقَ الْوَعْدِ﴾، حديث رقم (٣١٩٣).

ونوقش هذا الاستدلال بالآتي:

دلّت هذه الأحاديث والآثار على إباحة هذه الألعاب؛ لأنها تجمع بين التسلية والترويح عن النفس، والتدريب على القتال، وإتقان مهارة استخدام هذه الأسلحة في القتال، وتأهيل من يلعب بها للجهاد، أما الألعاب الإلكترونية فليس فيها تدريب ولا تأهيل على أدوات القتال الفعلية؛ فلا يستفيد ممارسها مهارة استخدام هذه الأسلحة فيما بعد.

١٠. كان علي بن أبي طالب ﷺ يقول: "إن هذه القلوب تملّ كما تملّ الأبدان؛ فابتغوا لها طرائف الحكمة"(١).

١١. وقال ابن مسعود ﷺ: "أريحوا القلوب؛ فإن القلب إذا كره عمي"(٢).

وجه الدلالة من الآثار:

أن الترويح عن النفس أمر مطلوب شرعًا؛ لذلك كان أصحاب رسول الله ﷺ في حياتهم العادية يعطون أنفسهم حقوقها من الراحة والترفيه، والإسلام حين يقر الجانب الترويحي في حياة المسلم؛ فهو ينطلق من مراعاته للفطرة البشرية والغرائز التي أودعها الله في النفس البشرية، ويتعامل مع واقع الإنسان وظروفه(٣)، واللعب بهذه الألعاب نوع من هذا الترويح مادام منضبطًا بضوابط الشرع.

١٢. لقد ثبت أن النبي ﷺ قد مارس ألعابًا كثيرةً؛ كالجري والمصارعة وغيرهما، وأقر أصحابه على ممارستها مما لم يذكره في حديث: «كلُّ شيء يَلهُو بهِ بن آدمَ فهُوَ باطِلٌ الا ثلاَثًا.....»(٤)، وهذا دليل على إباحة ما لا يشتمل على محرم من اللعب واللهو، فإن مورست بقصد التقوي للحرب فحسنة؛ وإلا فمباحة(٥).

(١) **شرح السنة** (١٣/١٨٤).

(٢) **الآداب الشرعية** (٢/١٠٢).

(٣) انظر: موقع إسلام ويب http://library.islamweb.net.

(٤) تقدم تخريجه.

(٥) **الألعاب الرياضية أحكامها وضوابطها في الفقه الإسلامي**، علي حسين، ص (٦٧).

١٣. أن هذه الألعاب الإلكترونية مما عمّت به البلوى[١]؛ بحيث يصعب الاحتراز منها، فتكون مباحة اعتبارًا بعموم البلوى، وتيسيرًا على المكلفين؛ إلا إذا ترتب على اعتبار عموم البلوى فيها مفسدة أعظم؛ بأن أدّت إلى ارتكاب المحرمات، أو التقصير في الواجبات الدينية أو الحقوق الأسرية، أو أدت إلى أضرار صحية.

أدلة القول الثاني:

واستدل أصحاب القول الثاني -القائلون بأن الأصل في اللعب واللهو الحرمة إلا ما استثناه الدليل، أو كان مما يعين على القتال والجهاد- بأدلة من النقل والأثر والعقل:

١. قوله تعالى: ﴿وَمِنَ ٱلنَّاسِ مَن يَشۡتَرِي لَهۡوَ ٱلۡحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَن سَبِيلِ ٱللَّهِ بِغَيۡرِ عِلۡمٖ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًاۚ أُوْلَٰٓئِكَ لَهُمۡ عَذَابٞ مُّهِينٞ﴾ [لقمان: ٦].

وجه الدلالة:

فسّر علماء السلف (لهو الحديث)بأنه: كل ما ألهى عن ذكر الله، وفسّره مجاهد بالغناء وكل لعب ولهو[٢]؛ وبذلك يكون اللعب واللهو محرمًا بنص الآية، فالآية بينت أن اللهو سبب للضلال، والبعد عن الحق، والإعراض عن ذكر الله، وقد توعد الله فاعله بالعذاب المهين، والوعيد لا يكون إلا على محرم، والألعاب الإلكترونية من جملة اللعب واللهو المحرم.

٢. قوله تعالى: ﴿إِنَّمَا يُرِيدُ ٱلشَّيۡطَٰنُ أَن يُوقِعَ بَيۡنَكُمُ ٱلۡعَدَٰوَةَ وَٱلۡبَغۡضَآءَ فِي ٱلۡخَمۡرِ وَٱلۡمَيۡسِرِ وَيَصُدَّكُمۡ عَن ذِكۡرِ ٱللَّهِ وَعَنِ ٱلصَّلَوٰةِۖ فَهَلۡ أَنتُم مُّنتَهُونَ﴾ [المائدة: ٩١].

(١) يقصد بعموم البلوى: الحادثة التي تقع شاملة مع تعلق التكليف بها؛ بحيث يعسر احتراز المكلفين أو المكلف منها، أو استغناء المكلفين أو المكلف عن العمل بها إلا بمشقة زائدة تقتضي التيسير والتخفيف، أو يحتاج جميع المكلفين أو كثير منهم إلى معرفة حكمها؛ مما يقتضي كثرة السؤال عنه وانتشاره. **عموم البلوى** (دراسة نظرية تطبيقية)، لمسلم الدوسري، ص (٦٢).

(٢) **أحكام القرآن للجصاص** (٥/٢١٣). وانظر: **تفسير الثوري** (١/٢٣٨).

وجه الدلالة:

بيّنت الآية تحريم الخمر والميسر، واللعب واللهو نوع من الميسر؛ فيكون محرمًا، وكذلك الألعاب الإلكترونية تكون محرمة؛ لأن الأصل الذي أُلحقت به محرم؛ فتأخذ حكمه؛ فيحرم ممارستها واللعب بها.

ونوقش هذا الاستدلال:

بأن المقصود بالميسر: القمار الذي يكون في السباقات واللعب الذي يشترط فيه اللاعبان أو المتسابقان أو المتراهنان إن ربح أحدهما أن يكسب المال من الخاسر، فكل مشارك دائر بين أن يكسب المال من غيره، أو أن يخسره ليكسبه غيرُه[١]، وسمي ميسرًا لأن فيه أخذ مال المغلوب بيسر وسهولة[٢].

وأجيب على هذا الاعتراض:

بأن تخصيص الميسر بما فيه عوض هو قصر للّفظ على بعض معانيه، وهذا غير مُسلم لهم[٣]؛ فهو أعم من ذلك، فقد قال الإمام مالك عند تفسير هذه الآية: "الميسر ميسران: ميسر اللهو، وميسر القمار، فمن ميسر اللهو: النرد والشطرنج والملاهي كلها، وميسر القمار: هو ما يتخاطر الناس عليه"[٤].

٣. عن عقبة بن عامر قال: قال رسول الله ﷺ: «كلُّ شيء يَلهُو به ابن آدمَ فهُوَ باطِلٌ إلا ثلاثًا: رمية عن قَوسِه، وَتَأديبُهُ فرَسَهُ، ومُلاعَبَتُهُ أَهلَهُ؛ فإنَّهُنَّ منَ الحَقِّ»[٥].

وجه الدلالة:

أن لفظ (كل) من صيغ العموم؛ فتفيد أن كل أنواع اللهو من الباطل إلا ما

(١) انظر: موقع الدليل الفقهي https://www.fikhguide.com.
(٢) **تفسير النسفي** (١/١٠٩).
(٣) انظر: **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان**، ص (٧٧٦).
(٤) **تفسير القرطبي** (٣/٥٢). **وفتح القدير** (١/٢٢٠).
(٥) تقدم تخريجه.

استثناه الحديث الشريف، ووصفُ الحديث اللهو بأنه من الباطل يدل على حرمة ممارسته؛ وإلا لم يكن للاستثناء فائدة؛ لأن الاستثناء يفيد المغايرة بين المستثنى والمستثنى منه في الحكم، فممارسة اللهو واللعب محرمة إلا التي استثناها الحديث[١]؛ وهي: رمي الرجل بقوسه، و تأديبه فرسه، و ملاعبته امرأته، وهذه الأمور الثلاثة فإنه وإن كان يفعلها على أنه يتلهّى بها وينشط فإنها حق؛ لاتصالها بما قد يفيد؛ فإن الرمي بالقوس وتأديب الفرس جميعًا من معاون القتال[٢]، وملاعبة امرأته من حسن المعاشرة، والألعاب الإلكترونية تكون بذلك محرمة؛ لأنها ليست منها.

ونوقش هذا الاستدلال:

بأن الباطل المراد بقوله ﷺ: «فهُوَ باطِلٌ» ما لا فائدة فيه، أو لا خير فيه؛ وليس المعنى التحريم، والمقصود: أن هذه الثلاثة هي التي فيها الفائدة والمصلحة الكبيرة، وأما الأشياء الأخرى فالأمر فيها واسع وليست محرمة إذا كانت لا تشتمل على محرم[٣].

واجيب على هذا الاعتراض:

بأن الباطل خلاف الحق؛ فيكون منهيًا عنه، و معلوم أن الأصل في النهي التحريم[٤].

٤. احتواؤها على كثير من المخالفات الدينية والخُلقية؛ كالشرك بالله تعالى، والإلحاد في أسمائه وصفاته، واحتواؤها على مشاهد فيها تسويق للسحر والشعوذة، وتعظيم أعياد الكفار، والاحتفال بها، والتشجيع على الانتحار وقتل الآخرين، وشرب الدخان، وتناول المخدرات، والسبّ والشتم، والعبث بالمال،

(١) انظر: **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان**، ص (٧٧٧).

(٢) **تفسير القرطبي** (٣٥/٨).

(٣) الموقع الرسمي لسماحة الشيخ ابن باز رحمه الله https://binbaz.org.sa.

(٤) انظر: **الفواكه الدواني** (٢٩٨/٢). **وحاشية ابن عابدين** (٣٥٩/٦).

وإجراء المعاملات الربوية، وممارسة القمار والتبذير، وتعليم السرقة، وكيفية ممارستها، وإتلاف ممتلكات الغير، وممارسة العلاقات العاطفية والغرامية خارج إطار الزوجية، والشذوذ الجنسي، ومشاهدات واضحة للمعاشرة الجنسية، والخيانة الزوجية، ومنها ما يحتوي على شعارات لديانات منحرفة؛ من أبرزها: النجمة السداسية(١)، والصليب(٢)، وغيرها من الشعارات.

ونوقش هذا الاستدلال:

أن هذا التعميم غير مسلم لهم؛ فهناك بعض الألعاب الإلكترونية التي تحسّن القدرات العقلية، و المهارات الفكرية والإبداع، من خلال تحفيز التفكير؛ مثل: ألعاب الألغاز، أو الألعاب التي تعرض مشكلة أو حدثًا ما، وتتطلب إجراء اتصالات منطقية، وربط الأحداث المختلفة بعضها ببعض للوصول إلى الحل. كما أنها تساهم -بشكل كبير- في تحسين تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة والمعاقين عقليًا، وليس في هذا النوع أيّة مخالفات شرعية أو خُلُقيّة.

وأجيب على هذا الاعتراض:

بأن الألعاب التعليمية وألعاب الذكاء وإن كانت لا تشتمل على مخالفات دينية أو خُلقية؛ ولكنها وسيلة وخطوة أولية لربط الأطفال بهذه الألعاب، وتعليقهم بها، ثم التدرج بهم بعد ذلك في خطوات متتابعة حتى الوصول إلى الألعاب المحذورة، فتكون بذلك وسيلة يُتوصل بها إلى المقصد المراد؛ وهو الوقوع

(١) تسمى نجمة داود، وتسمى أيضًا بخاتم داود، هذا الشعار رمز لليهود يعود إلى زمن داود عليه السلام، والأدلة التاريخية تشير إلى أن هذا الرمز استخدم قبل اليهود كرمز للعلوم الخفية التي كانت تشمل السحر والشعوذة، وهو رمز يشير للصهيونية العالمية. انظر: ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

(٢) هو الشعار المقدس لدى النصارى، وهو عبارة عن شكل هندسي يتكون من خطين أو قضبان عمودية على بعضها البعض، وتقسيم واحد أو اثنين من الخطوط في نصف، وهو في اعتقادهم: عمل الفداء الذي أكمله الرب يسوع بموته الكفاري، فهو مات لأجل خطايا الناس مسمّرًا على صليب العار لكي يهبهم حياة المجد والفخار، هو أيضًا في المسيحية علامة الانتصار. انظر: صحيفة المعرفة الإلكترونية، مقال (تاريخ الصليب) نشر بتاريخ ٢١/يناير ٢٠٠٧ م https://www.marefa.org.

في الألعاب التي تحتوي على المخالفات الشرعية والخُلقية، والقاعدة تنص على أن الوسائل لها أحكام المقاصد[١]، وهذه القاعدة من القواعد الفقهية المعروفة والمشهورة عند الفقهاء؛ وبذلك تكون محرمة.

٥. أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى الإدمان الإلكتروني الذي من أهم مظاهره: إهمال المدمن لواجباته الشرعية، وضروراته الحياتية؛ بل قد يؤدي بالبعض إلى التقصير في حق نفسه بترك الأكل والشرب مما يؤثر على صحته، والعلماء الذين أجازوها اشترطوا لجوازها ألا تؤدي إلى ضرر، و لا تشغل عن فرض؛ وبذلك تكون محرّمة من باب سدّ الذرائع[٢]، وذلك بسدّ الطرق المؤدية إلى الفساد، وقطع الأسباب الموصلة إليه، وحسم مادة الفساد من أصلها، وهو أصل من الأصول التي يقوم عليها مذهب الإمام مالك والإمام أحمد.

ونوقش هذا الاستدلال:

بأن القول بتحريم الألعاب الإلكترونية من باب سد الذرائع غير مسلم به؛ لأن الألعاب الإلكترونية ليست

سببًا لترك الواجبات الشرعية؛ وإنما السبب في ترك الواجبات الشرعية هو ضعف الإيمان لمن تركها، فالمسلم قوي الإيمان لا يمنعه شيء من أداء واجباته الشرعية مهما كان، وبما أن الأمر خاص بفئة معينة -وهم ضعاف الإيمان- فلا يصح تعميمه على جميع المسلمين. كما أن هذا الأصل الذي استندوا إليه في التحريم -وهو قاعدة سدّ الذرائع- غير معمول به لدى الحنفية والشافعية[٣].

(١) **مجموعة الفوائد البهية على منظومة القواعد الفقهية** (١/٧٩).

(٢) وهي: الوسائل التي ظاهرها الجواز، ويتوصل بها إلى الشيء المَمنوع المشتمل على مفسدة. **شرح تنقيح الفصول** للقرافي ص (٤٤٨). **وإعلام الموقعين** لابن القيم (٣/١٣٤)، **وإرشاد الفحول** للشوكاني ص (٢٤٦).

(٣) **إحكام الفصول في أحكام الأصول** للباجي (٢/٥٦٧).

واجيب على هذا الاعتراض بما يلي:

إن كان المؤمن قوي الإيمان لن يترك واجباته الشرعية لأجل هذه اللعبة، ويستطيع مراقبة أولاده حتى لا يفرطوا في عباداتهم؛ فإنه ليس لديه سلطة على قلوبهم، فقد يؤدي أولاده نتيجة تعلّقهم بهذه الألعاب -كما هو مشاهد في المجتمع- الصلاة -على سبيل المثال- بأجسادهم إلا أن قلوبهم وعقولهم معلقة بتلك اللعبة، وهذا يفوّت المقصود الأعظم من الصلاة؛ وهو الخشوع.

كما أن الإمامين أبا حنيفة والشافعي وإن لم يجعلا قاعدة سد الذرائع أصلًا؛ إلا أنهما عملا بها في بعض المواضع؛ ومن ذلك: ما قاله الكاساني: "ولا يباح للشواب منهن الخروج إلى الجماعات؛ بدليل ما روي عن عمر أنه نهى الشواب عن الخروج. ولأن خروجهن إلى الجماعة مسبب الفتنة، والفتنة حرام، وما أدى إلى الحرام فهو حرام"(١). وقال الشافعي في باب إحياء الموات: "إن ما كان ذريعة منع ما أحل الله لم يحل، وكذا ما كان ذريعة إلى إحلال ما حرم الله تعالى"(٢).

٦. أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يترتب عليها كثير من الأضرار الصحية والنفسية والاجتماعية كما أفاد بذلك أهل الاختصاص من الأطباء والأخصائيين الاجتماعيين، وقد سمعنا كثيرًا من هذه المآسي يرويها أصحابها في مواقع التواصل الاجتماعي.كما أنها تؤدي -في كثير من الأحيان- إلى ضعف التحصيل الدراسي، ومن المعلوم من الشرع بالضرورة: حرمة كل ما يؤذي الإنسان ويضره، قال تعالى: ﴿وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ﴾ [البقرة: ١٩٥]، وقال ابن حجر: "التسبب في إضرار النفس لا يجوز"(٣)، وهذه الألعاب قد ثبت ضررها؛ فتكون محرمة بناءً على هذا الأصل.

(١) بدائع الصنائع (١٥٧/١).
(٢) الأم (٤٩/٤).
(٣) الفتاوى الفقهية الكبرى (٧١/١).

ونوقش هذا الاستدلال:

بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية تترتب عليها هذه الأضرار إذا حصل إفراط في استخدامها، وأما إذا استخدمت بشكل مقنن فلن تنتج عنها هذه الأضرار.

أدلة القول الثالث:

واستدل أصحاب القول الثالث القائلون بأن مجمل الألعاب لا حاجة إليها، ولا نفع فيها ولا فائدة، وما كان كذلك فتركه أولى من فعله، وما كان تركه أولى من فعله فهو المكروه، بأدلة أصحاب القول الأول الدالة على مشروعية اللعب والترويح بالألعاب التي لها أصل في العهد النبوي؛ كالرماية والمسابقة ونحوها؛ إلا أنهم قالوا: إنها مكروهة؛ لأنها قد تؤدي إلى تعلّق القلب بها، وإلحاق الضرر الجسدي بممارستها لفترات طويلة. كما استدلوا بأدلة أصحاب القول الثاني؛ إلا أنهم قالوا: إن النهي الوارد في هذه الأدلة مصروف عن التحريم إلى الكراهة[1].

الترجيح.

بعد معرفة فوائد الألعاب الإلكترونية وأضرارها، وبعد النظر في أقوال العلماء وأدلتهم وما ورد عليها من مناقشات وإجابات؛ فقد اتضح لي أن هذه الألعاب مختلفة النواحي، متعددة الجوانب؛ ولذلك لا تأخذ جميعها حكمًا واحدًا بل الحكم فيها مفصل على النحو التالي:

- التحريم: ويكون في الألعاب التي تمس العقيدة؛ كالألعاب التي ترسخ عقيدة الحلول[2]، أو البدع، أو تقدس الصليب وغيره من شعارات الكفار، أو تُعلّم

(١) انظر: **الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان**، ص (٧٨٩).

(٢) هو أن يحل أحد الشيئين في الآخر، وهو عبارة عن اتحاد الجسمين؛ بحيث تكون الإشارة إلى أحدهما إشارة إلى الآخر، وأصحاب هذا الاعتقاد يعتقدون اتحاد الله ﷻ بمخلوقاته، أو ببعض مخلوقاته، وهي من عقائد البوذية والباطنية والصوفية، وتكون هذه العقيدة في الألعاب باتحاد اللاعب بروح تنزل من السماء يتقوى بها وينتصر. انظر: **التعريفات** للجرجاني، ص (٨، ٩)، **وشرح العقيدة الكبرى** ص١١٨.

السحر والشعوذة، أو تمجّد أعياد الكفار، والألعاب التي تقوم فكرتها على القمار والميسر والنرد؛ كالبلياردو[1] واللودو[2] -والتي شغلت الكبار والصغار-، والألعاب التي تُعلم الموسيقى، والألعاب التي تمس القيم والفضائل الأخلاقية؛ كقيمة العفة، والحياء، والرفق، والحرية، والمسؤولية، ومناصرة المظلوم، ومواجهة الظالم، والتي تمس الأمن أو سلامة المجتمع والدولة؛ كالألعاب التي تُحرض ضد بعض الشعوب، أو القبائل، أو الدول.

- الإباحة: وتكون في الألعاب الإلكترونية التي تُحسّن القدرات العقلية، وزيادة المهارات الفكرية والإبداع؛ وخاصة الألعاب المخصصة لتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة، وكذلك المخصصة لعلاج صعوبات التعلم؛ فقد أثبتت هذه الألعاب كفاءتها في تعليم هذه الفئة، وفي اختصار الوقت والجهد في تعليمهم؛ فتكون مباحة؛ لحاجتهم إليها.

- الكراهة: وتكون فيما عدا ما ذكرته في النوعين السابقين، وهي الألعاب التي لا تشتمل على ما يخل بالعقيدة، أو الأخلاق، أو القيم، أو الثوابت، أو الرموز؛ وتكون مكروهة للأسباب التالية:

- ما يترتب عليها من آثار صحية عند ممارستها لفترات طويلة -كما هو الحال في مجتمعنا-.

- ما يترتب عليها من إدمان يولد كثيرًا من المشاكل؛ كالعزلة عن العائلة،

(١) تتكون لعبة البلياردو من عدد من الكرات وطاولة تسير عليها الكرات، وتحتوي الطاولة على حفر في الجوانب وعصا طويلة تحتوي على طرف مدبب لضرب الكرات بكرة بيضاء تحرك الكرات نحو الهدف، ولكل لاعب عدد معين من الكرات يدخلها في الحفر الجانبية، ثم تبقى كرة سوداء يدخلها اللاعب بعد إدخال كراته ثم يربح بذلك، وإذا أدخل الكرة السوداء أولًا يخسر.أنظر ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

(٢) اللودو: لعبة لوحية مخصصة لشخصين أو أربعة أشخاص، يكون لدى اللاعب فيها ٤ قطع خاصة به يحركها عن طريق النرد، وبإمكان قطع اللاعب أكل قطع اللاعب الآخر وإرجاعه إلى نقطة البداية. ويكيبيديا الموسوعة الحرة https://ar.wikipedia.org.

والمجتمع والتشتت وعدم التركيز؛ بل قد يصل الأمر -في بعض الأحيان- إلى إهمال الواجبات الشرعية، والضرورات الحياتية، فهي في البداية تكون ساعة للترفيه، ثم يتطور الأمر إلى أن يصبح إدمانًا.

- ضياع الوقت بالجلوس لساعات طويلة لممارسة اللعب؛ مما يكون له أثر سلبي على التحصيل الدراسي، أو واجبات الفرد تجاه أسرته ومجتمعة، والوقت هو حياة المسلم، ولأهمية الوقت فقد أقسم الله ﷻ به في سور عديدة بأجزاء منه؛ مثل: النهار، والليل، والفجر، والضحى، والعصر، ومن المتعارف عليه: أن الله ﷻ إذا أقسم بشيء دلّ على أهميته وعظمته؛ كما في قوله تعالى: ﴿وَٱلنَّهَارِ إِذَا جَلَّىٰهَا ۝٣ وَٱلَّيۡلِ إِذَا يَغۡشَىٰهَا﴾ [الشمس: ٣-٤].

وقوله: ﴿وَٱلۡفَجۡرِ ۝١ وَلَيَالٍ عَشۡرٍ﴾ [الفجر: ١-٢]، وقوله: ﴿وَٱلضُّحَىٰ﴾ [الضحى: ١]، وقوله: ﴿وَٱلۡعَصۡرِ﴾ [العصر: ١].

وجاءت السنة أيضًا بما يؤكد أهمية الوقت وقيمته، قال رسول الله ﷺ: «لا تزُولُ قدَمَا عبْدٍ يوم الْقيامَة حتى يُسْأَلَ عن عمُرِه فيما أفْنَاهُ، وعَنْ علْمه فيمَ فعَلَ، وعَنْ ماله من أَينَ اكتَسَبَهُ وَفيمَ أَنفقَهُ، وعَنْ جسْمه فيمَ أَبلَاهُ»[(١)]، وقال ﷺ: «نِعْمتَانِ مغْبُونٌ فيهما كثِيرٌ من الناس: الصِّحّةُ، والْفَرَاغُ»[(٢)]، في هذا الحديث دلالة على عظم محل هاتين النعمتين؛ وهما: صحة الجسد بالعافية، والفراغ من شواغل الدنيا؛ وذلك لأن بهما يستدرك مصالح الدنيا، ويكتسب درجات الآخرة، فمن حصلت له هاتان النعمتان، واشتغل

(١) الحديث رواه **الترمذي في سننه** (٦١٢/٤)، كتاب **صفة القيامة والرقائق والورع عن رسول الله** ﷺ، باب ما جاء في شأن الحساب والقصاص، حديث رقم (٢٤١٧)، وقال عنه: "هذا حديث حسن صحيح"، والدارمي في المقدمة، باب من كره الشهرة والمعرفة (١٤٤/١) حديث رقم (٥٣٧). والطبراني في **المعجم الكبير** (٨/١٠)، حديث رقم (٩٧٧٢). **وابن حبان في صحيحه** (٢٩٨/٢)، وصححه الألباني في **سلسلة الأحاديث الصحيحة** رقم (٩٤٦).

(٢) رواه **البخاري في صحيحه** (٢٣٥٧/٥)، كتاب **الرقاق**، باب ما جاء في الصحة والفراغ وأن لا عيش إلا عيش الآخرة، حديث رقم (٨٤).

عن القيام بواجب حق الله ﷻ؛ فهذا هو الذي غُبن بضياع حظه ونصيبه من طاعة الله، ومنافع دنياه[1].

(١) انظر: **تفسير روح البيان** (٢/٢١٣)، وجزء (١٠/٣٨٩).

المبحث الرابع
المسؤولية المترتبة عن الأضرار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

ويشتمل على أربعة مطالب:

المطلب الأول
مسؤولية اللاعب

لقد تواترت الآيات القرآنية والأحاديث النبوية التي أخبرت عن دور الإنسان في هذه الحياة الدنيا، والمتمثل في القيام بأمانة الاستخلاف في الأرض، وبينت مسؤوليته مسؤولية كاملة عن كل ما يقوم به من أفعال، وأنه سيحاسب عليها يوم القيامة، قال تعالى: ﴿وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَٰٓئِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي ٱلْأَرْضِ خَلِيفَةً﴾ [البقرة: ٣٠]، وقال تعالى: ﴿وَهُوَ ٱلَّذِي جَعَلَكُمْ خَلَٰٓئِفَ ٱلْأَرْضِ وَرَفَعَ بَعْضَكُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَٰتٍ لِّيَبْلُوَكُمْ فِي مَآ ءَاتَىٰكُمْ ۗ إِنَّ رَبَّكَ سَرِيعُ ٱلْعِقَابِ وَإِنَّهُۥ لَغَفُورٌ رَّحِيمٌ﴾ [الأنعام: ١٦٥].

ومن مقتضيات المسؤولية: أن الله ﷻ زوّده بالإمكانيات والقدرات التي تجعله مالكًا لأمر نفسه، حرًا مختارًا في تصرفه، مستعدًا لأن يصلح ويفسد، ويؤمن ويكفر، ويرقى ويتسامى، أو ينحطّ و ينحدر، ويستقيم أو ينحرف عن نهج الشرع، وهدي الدين[1]، قال تعالى: ﴿وَنَفْسٍ وَمَا سَوَّىٰهَا ۝٧ فَأَلْهَمَهَا فُجُورَهَا وَتَقْوَىٰهَا ۝٨ قَدْ أَفْلَحَ مَن زَكَّىٰهَا ۝٩ وَقَدْ خَابَ مَن دَسَّىٰهَا﴾ [الشمس: ٧-١٠]، فالمسؤولية تعني تحمل التكاليف، وأداء الأمانة، وكسب الخير، وأداء المعروف.

(١) انظر: موقع الجمعية المغربية لأساتذة التربية الإسلامية، مقال: مسؤولية الإنسان عن فتنة نفسه، نُشر السبت الموافق ٢٦ ديسمبر ٢٠١٥م http://ampei.ma.

وهذه المسؤولية لا تنافي الحرية مطلقًا، فالله ﷻ عندما خلق الإنسان منحه أنواع الحرية كافة: حرية الفكر، والاختيار، والإرادة، والمشيئة، قال تعالى: ﴿لَآ إِكۡرَاهَ فِي ٱلدِّينِۖ قَد تَّبَيَّنَ ٱلرُّشۡدُ مِنَ ٱلۡغَيِّۚ فَمَن يَكۡفُرۡ بِٱلطَّٰغُوتِ وَيُؤۡمِنۢ بِٱللَّهِ فَقَدِ ٱسۡتَمۡسَكَ بِٱلۡعُرۡوَةِ ٱلۡوُثۡقَىٰ لَا ٱنفِصَامَ لَهَاۗ وَٱللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ﴾ [البقرة: ٢٥٦]؛ إلا أن حرية الاختيار بالنسبة للدين تكون عند لحظة الاختيار الأول فقط، أما بعد الدخول في الإسلام فهو ملزم باتباع أوامره واجتناب كل نواهيه؛ تحقيقًا لمسؤولية الاختيار.

وبناء على ذلك فالإنسان مسؤول عن كل ما يحفظ عقيدته من الانحراف، وعقله من الضياع، وأخلاقه من الفساد، وصحته من التلف، ووقته وماله من الضياع، وهي من الضرورات التي أمر الإسلام بحفظها.

وعليه كذلك مسؤوليات تجاه أسرته ومجتمعه لا بد من القيام بها؛ لذلك فإن صرف المال في هذه الألعاب، وإضاعة الوقت مما يحاسب عليه الإنسان.

المطلب الثاني
مسؤولية ولي الأمر

هذه المسؤولية تقع على عاتق كل من ولي أمر مسلم من ذكر أو أنثى، وهي تختلف بحسب موقع كل ولي أمر في المجتمع، ومقدار ولايته؛ فالحاكم مسؤول عن شعبه، والرجل مسؤول عن كل من هم تحت رعايته من زوجة وأبناء وخدم، والمرأة مسؤولة عن الأبناء الذين هم تحت رعايتها، والخادم مسؤول عما وكله إليه سيده، عن عبد الله بن عمر رضي الله عنهما أنَّ رسُولَ الله ﷺ قال: «ألا كلُّكُمْ راعٍ وكُلُّكُمْ مسؤول عن رَعيَّته، فَالإمَامُ الذي على الناس راعٍ وهو مسؤول عن رَعيَّته، والرَّجُلُ راعٍ على أهْل بَيْته وهو مسؤول عن رَعيَّته، والمَرْأَةُ رَاعيَةٌ على أهْل بيْت زَوْجهَا وَوَلَده وَهيَ مَسْؤولَةٌ عَنْهُمْ، وعَبْدُ الرّجُل راعٍ على مالِ سَيّدِه وهو مسؤول عنه، ألا فكُلُّكُمْ راعٍ وكُلُّكُمْ مسؤول عن رعيَّته!»[1].

(١) الحديث متفق عليه، رواه **البخاري في صحيحه** (٦/٢٦١١)، كتاب **الجمعة**، باب الجمعة في القرى والمدن، حديث رقم (٦٧١٩) **ومسلم في صحيحه** (٣/١٤٥٩)، كتاب **الإمارة**، باب فضيلة الإمام العادل وعقوبة الجائر والحث على الرفق بالرعية والنهي عن إدخال المشقة عليهم، حديث رقم (١٨٢٩).

ومن هذا الحديث يتضح لنا أن للرعاية أركانًا ترتكز عليها، منها ما هو ديني صرف؛ كحفظ الدين على أموره المستقرة، وما أجمع عليه سلف الأمة، ومنها ما هو أمني، ومنه الأمن الفكري لحفظ العقول من الأقوال والأفكار المخالفة لصحيح المنقول، أو صريح المعقول، ومنازلة الغزو الفكري القادم من خلال الفضائيات أو شبكة المعلومات، وتنشئ الأجيال بما يتناسب مع رسالة الاستخلاف، فالمقصود بالرعاية في الحديث: الحفظ والرعاية، والإحاطة فهي مشتقة من الرعي؛ وهو: الحفظ[(١)]، فراعي الماشية: هو الذي يحوطها ويحميها[(٢)].

ولهذا الحديث أهمية كبيرة؛ حيث يُعرف كل فرد في المجتمع بمسؤوليته، فالرجل مسؤول عن حماية زوجته وأولاده بحفظ دينهم من كل ما يؤثر عليه، وحفظ عقولهم وصحتهم، والزوجة مسؤولة عن حفظ مال زوجها وعرضه، ورعاية أولاده، وهذه الألعاب مما يُهدر به الوقت، ويضيع به الدين والحقوق، وتركها في يد الأولاد بهذه الصورة المشاهدة في المجتمع مما لا تخفى أضراره على أحد منا، فنحن نرى أولادنا ومدى تعلّقهم بها، وجلوسهم عليها لساعات طويلة دون ملل، ودون تدخل من الآباء أو الأمهات في منع الأولاد منها؛ وذلك نتيجة لضعفهم أمام رغبات الأولاد، أو لرغبتهم في انشغال الأولاد عنهم، وفي ذلك تربية لهم وتنشئة على عدم تقدير قيمة الوقت الذي هو عمر الإنسان، ولا شك أن هذا النوع من التربية يحاسب عليه ولي الأمر؛ لأن هذه المرحلة للأولاد هي مرحلة التشكل التي هي من أخطر المراحل العمرية، قال ﷺ: «ما من مولود إلا يولد على الفطرة، فأبواه يهودانه، أو ينصرانه، أو يمجسانه»[(٣)]،

(١) **تاج العروس** (١٦٣/٣٨).

(٢) **لسان العرب** (٣٢٥/١٤).

(٣) الحديث متفق عليه، رواه **البخاري في صحيحه** (٤٥٦/١)، كتاب **الجنائز**، باب إذا أسلم الصبي فمات هل يصلى عليه وهل يعرض على الصبي الإسلام وقال الحسن وشريح وإبراهيم وقتادة إذا أسلم أحدهما فالولد مع المسلم، وكان ابن عباس ﷺ مع أمه من المستضعفين ولم يكن مع أبيه على دين قومه، وقال: الإسلام يعلو ولا يُعلى، حديث رقم (١٢٩٢). **ومسلم في صحيحه** (٢٠٤٧/٤)، كتاب **القدر**، باب معنى كل مولود يولد على الفطرة وحكم موت أطفال الكفار وأطفال المسلمين، حديث رقم (٢٦٥٨).

ويكون بذلك عرض نفسه للمساءلة؛ لأن من مستلزمات الرعاية التي ذكرها النبي ﷺ: المُساءلة.

وأنا لا أقول بمنع الطفل من اللعب، وإنما منعه من اللعب الضار، لأن اللعب حق من حقوق الطفل ليس لولي الأمر منعه منه، وقد تواترت النصوص الشرعية التي تثبت للطفل حقه في ذلك ومنها:

١. عن بن عباس رضي الله عنهما قال: كنت ألعب مع الصبيان فجاء رسول الله ﷺ، فتواريت خلف باب، قال فجاء فحطأني حطأة وقال: «اذهب وادع لي معاوية»، قال: فجئت فقلت هو يأكل، قال ثم قال لي: «اذهب فادع لي معاوية»، قال: فجئت فقلت هو يأكل، فقال: «لا أشبع الله بطنه»، قال ابن المثنى قلت لأمية: ما حطأني؟ قال قفدني قفدة[١].

وجه الدلالة:

لقد مرّ النبي ﷺ على الصبيان وهم يلعبون فلم يمنعهم أو ينهرهم بل تركهم يلعبون، كما أنه طلب من ابن عباس رضي الله عنهما الذهاب لحاجة يقضيها دون معاتبة له أو تعنيف للعبه مع رفاقه؛ وهذا إقرار منه ﷺ للصبيان باللعب وأنه حق لهم، قال النووي رحمه الله: "وفي هذا الحديث جواز ترك الصبيان يلعبون بما ليس بحرام"[٢].

٢. عن عبدالله بن شداد عن أبيه رضي الله عنه قال: خرج علينا رسول الله ﷺ في إحدى صلاتي العشاء وهو حامل حسنًا أو حسينًا فتقدم رسول الله ﷺ فوضعه، ثم كبّر للصلاة فصلى فسجد بين ظهراني صلاته سجدة أطالها، قال أبي فرفعت رأسي وإذا الصبي على ظهر رسول الله ﷺ وهو ساجد، فرجعت إلى سجودي، فلما قضى رسول الله ﷺ الصلاة قال الناس: يا رسول الله إنك

(١) رواه مسلم في **صحيحه** ٤/٢٠١٠، كتاب **البر والصلة والآداب**، باب من لعَنَهُ النبي ﷺ أو سبَّهُ أو دعَا عليه وَلَيسَ هو أهلًا لذلكَ كان له زكَاةً وَأجرًا وَرَحمَةً، حديث رقم (٢٦٠٤).

(٢) **شرح النووي على صحيح مسلم** ١٦/١٥٦.

سجدت بين ظهراني صلاتك سجدة أطلتها حتى ظننا أنه قد حدث أمر، أو أنه يوحى إليك، قال: «كل ذلك لم يكن ولكن ابني ارتحلني فكرهت أن أعجله حتى يقضي حاجته»[(١)].

وجه الدلالة:

إن إطالة النبي ﷺ للسجود بشكل ملفت لانتباه المصلين من أجل أن يمتّع الطفل باللعب فلا يرفع حتى ينتهي الطفل من لعبه؛ دليلٌ على أهمية حصول الطفل على حقه كاملًا في اللعب.

ولولي الأمر منع الصغير -سواء كان مميّزًا أو غير مميّز- من اللعب بهذه الألعاب، وشراء ما يضر منها، وله أيضًا الإذن بشراء ما لا يضر منها، قال في مختصر الإنصاف: "وله أن يأذن للصغيرة أن تلعب باللعب غير المصوّرة وشراؤها لها من مالها"[(٢)].

لكن هل له منع الصغير إذا بلغ عاقلًا غير رشيد من التصرف في ماله بشراء مثل هذه الألعاب وغيرها؟

في هذه المسألة قولان:

القول الأول: تُرفع عنه الولاية ولا تُسلّم له أمواله؛ لأن أهليته لم تكتمل، وهو قول مالك[(٣)] والشافعي[(٤)] وابن حنبل[(٥)] وأبو يوسف ومحمد رحمهم الله[(٦)].

(١) رواه **النسائي** ٢/٢٢٩، كتاب **التطبيق**، باب هل يجوز أن تكون سجدة أطول من سجدة، حديث رقم (١١٤١)، والإمام **أحمد في مسنده** ٦/٤٦٧، حديث شداد بن الهاد رضي الله عنه، حديث رقم (٢٧٦٨٨)، قال الحاكم: هذا حديث صحيح على شرط الشيخين ولم يخرجاه، المستدرك على الصحيحين ٣/١٨١.

(٢) **مختصر الإنصاف والشرح الكبير** ١/٥٥٢.

(٣) انظر: **الذخيرة** ٤/٢٠١.

(٤) انظر: **الإقناع** للشربيني ٢/٣٠٠، **ونهاية المحتاج** ٤/٣٦٤.

(٥) انظر: **المغني** ٤/٢٩٦، وكشاف القناع ٣/٤٤٣.

(٦) انظر: **المبسوط** ٢٤/١٥٧.

القول الثاني: عدم جواز الحجر عليه ومنعه من التصرف في ماله، وهو قول أبو حنيفة رحمه الله[1].

استدل أصحاب القول الأول بما يلي:

١. قوله تعالى: ﴿وَلَا تُؤْتُوا السُّفَهَاءَ أَمْوَالَكُمُ الَّتِي جَعَلَ اللَّهُ لَكُمْ قِيَامًا وَارْزُقُوهُمْ فِيهَا وَاكْسُوهُمْ وَقُولُوا لَهُمْ قَوْلًا مَعْرُوفًا﴾ [النساء: ٥].

وجه الدلالة:

أضاف الله سبحانه وتعالى الأموال إلى ضمير المخاطبين في قوله: ﴿أَمْوَالَكُمُ﴾ ولم يقل أموالهم مع أنها أموال السفهاء[2] وفي هذا دلالة على أن السفه -وهو عدم الرشد- كان مانعًا من تسليم أموالهم إليهم.

٢. قوله تعالى: ﴿وَابْتَلُوا الْيَتَامَىٰ حَتَّىٰ إِذَا بَلَغُوا النِّكَاحَ فَإِنْ آنَسْتُمْ مِنْهُمْ رُشْدًا فَادْفَعُوا إِلَيْهِمْ أَمْوَالَهُمْ﴾ [النساء: ٦].

وجه الدلالة:

قيّد الله سبحانه وتعالى دفع أموال الصغير إليه إذا بلغ عاقلًا بالرشد، والمقصود بالرشد كما فسره العلماء هو الصلاح في المال؛ بأن لا يُخدع في ماله ولا يُسرف فيه[3].

واستدل أصحاب القول الثاني بما يلي:

١. قوله تعالى: ﴿وَلَا تَأْكُلُوهَا إِسْرَافًا وَبِدَارًا أَنْ يَكْبَرُوا﴾ [النساء: ٦].

وجه الدلالة:

نهي الولي عن الإسراف في ماله مخافة أن يكبر فلا يبقى له عليه ولاية،

(١) انظر: المبسوط ٢٤/، وفتح القدير ١٩٦/٤.

(٢) تفسير التحرير والتنوير ٨٠/١٥.

(٣) انظر: تفسير الثوري ٨٨/١، مختصر الخرقي ٧١/١، الحاوي الكبير ٣٦٢/٦، الفقه على المذاهب الأربعة ٢٣٧/٢.

والتنصيص على زوال ولايته عنه بعد الكبر يكون تنصيصًا على زوال الحجر عنه بالكبر؛ لأن الولاية عليه للحاجة وإنما تنعدم الحاجة إذا صار هو مطلق التصرف بنفسه[1].

٢. استدل أبو حنيفة رحمه الله بآيات الكفارات من الظهار والقتل وغيرها، وذكر أن الخطاب في هذه الآيات موجه لكل من يتحقق منه أسبابها شرعا سفيهًا كان أو غير سفيه، كما أن إتلاف السفيه كالبالغ الرشيد، وبهذا نثبت أهلية التصرف للسفيه[2].

الترجيح:

الذي يترجح كما يظهر لي -والله تعالى أعلم- هو قول الجمهور القائلين بعدم تسليم أمواله إليه؛ لقوة أدلتهم، ولأن الحجر كان حفاظًا على أمواله من الضياع.

وأما القول بأن إتلاف السفيه كالبالغ الرشيد، فيجاب عنه: بأن جناية الصغير والمجنون غير ملغاة مع عذره وعدم تكليفه فالسفيه أولى.

وإن كان لا بد من لعب الأولاد بهذه الألعاب لأنها مما عمت به البلوى، فيجب على الوالدين أن يختارا ما يكون مناسبًا للطفل في العمر والمحتوى -خاصة أن هذه الألعاب مصنّفة عالميًا حسب الفئات العمرية كما مر معنا سابقًا عند الحديث عن أنواعها-، ولا يحتوي على ما يخلّ بدينه وصحته النفسية. كما أنه لابد من تحديد زمن معيّن للّعب لا يزيد على ساعة في اليوم، ومراقبة الأولاد والتحرّي عن الأشخاص الذين يلعبون معهم وأعمارهم، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من الواجبات الدينية و المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية.ومن الضروري أن يكون الآباء حازمين مع أولادهم؛ لأن أكثر الأضرار الناتجة عن الألعاب الإلكترونية ناتجة عن سوء الاستخدام؛ وليست ناتجة عن اللعبة نفسها.

(١) **المبسوط للسرخسي** ١٥٩/٢٤.

(٢) انظر: **المبسوط للسرخسي** ١٥٩/٢٤،

المطلب الثالث
مسؤولية الجهات المختصة بالدولة

لا شك أن مما يعزز دور الأسرة، ويُنجح دورها الرقابي في المنزل: تفعيل الدور الرقابي للجهات المختصة في الدولة والتي تقوم بحجب المواقع التي تروج للألعاب المشبوهة، وقد قامت الدولة -حفظها الله- بحظر بعض الألعاب الإلكترونية ذات المحتوى المسيء للدين، أو الذي يدعو إلى الانتحار، أو الذي يتعلق بالسياسة؛ ولكن للأسف فإن أغلب الألعاب المحظورة تُباع وتنشر في الأسواق.

ولعل مما سيردع هؤلاء: ما أعلنت عنه لجنة النقل والاتصالات وتقنية المعلومات في مجلس الشورى - خلال الجلسة العادية الرابعة والعشرين - من انتهاء عملها على مشروع باسم (نظام المراقبة على الألعاب الإلكترونية») المقدم من أعضاء المجلس؛ وهم: الدكتور عوض الأسمري، والدكتور جبريل العريشي، والدكتور فايز الشهري.

وهدف المشروع: فرض رقابة على الألعاب الإلكترونية للمحافظة على الأطفال والمراهقين من الألعاب التي تتضمن قصص العنف والقتل وتدمير ممتلكات الغير، وقد اشتمل المشروع على نوعين من العقوبات ضد المخالفين:

العقوبة الأولى: رصد مخالفة على الأشخاص الذين يبيعون الألعاب للناس دون مراعاة الأعمار، وعقوبتها: السجن لفترة لا تزيد على (٦) أشهر بالإضافة إلى مخالفة قيمتها لا تزيد عن ١٠٠ (ألف) ريال سعودي.

العقوبة الثانية: تسجيل مخالفة على الأشخاص الذين يبيعون الألعاب بدون ترخيص رسمي، وعقوبتها: سجن لفترة لا تزيد على ثلاثة أشهر ومخالفة قيمتها (٥٠) ألف ريال، وإغلاق المحل[1].

(١) انظر: صحيفة المواطن الإلكترونية، ٢٠١٥/١٢/٢٠م، https://www.almowaten.net. وانظر: موقع سعودي جيمز، وهو موقع سعودي متخصص في الألعاب الإلكترونية https://saudigamer.com/. وانظر: موقع صحيفة سبق الإلكترونية، ١٥ مارس ٢٠١٨م - ٢٧ جمادى الآخر ١٤٣٩هـ https://sabq.org.

ويجب على المجتمع بكل فئاته التعاون مع الهيئات الرقابية في الدولة حفظها الله؛ حتى يتحقق الهدف المنشود وهو سلامة أولادنا وشبابنا من مخاطر هذه الألعاب.

المبحث الخامس
حكم بيع الألعاب الإلكترونية وشرائها

ويشتمل على ثلاثة مطالب:

المطلب الأول
بيع وشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية

اللعب بالألعاب الإلكترونية يكون بعدة أجهزة؛ فقد يكون عن طرق الحاسب الآلي، أو عن طريق جهاز التلفاز، أو الفيديو، أو أجهزة الهواتف الذكية، وهذه الأجهزة قد تستعمل في تشغيل ألعاب محرمة، وقد تستعمل في تشغيل ألعاب مباحة، فيكون بيعها و شراؤها محرمًا إن كان لتشغيل ألعاب محرمة، ويكون بيعها و شراؤها مباحًا إن كان لتشغيل ألعاب مباحة؛ لأن الوسائل لها أحكام المقاصد[١]، فيكون بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية جائزًا لمن غلب على الظن أنه يستعملها في الألعاب المباحة، ومحرّمًا لمن غلب على الظن أنه يستعملها في المحرم منها، وهذا مذهب عامة الفقهاء، فقد رُوي عن أبي حنيفة رحمه الله أنه قال: "كل شيء أفسده الحرام والغالب عليه الحلال؛ فلا بأس ببيعه -ونُبيّن ذلك-، وما كان الغالب عليه الحرام لم يجز بيعه، ولا هبته؛ كالفأرة إذا وقعت في العجين والسمن المائع"[٢]. وقال الإمام مالك رحمه الله: "لا يعجبني أن يبيع الرجل داره ممّن يتخذها كنيسة، ولا يؤاجر داره ممّن يتخذها كنيسة"[٣]. قال: "ولا يبيع شاته من المشركين إذا علم أنهم إنما اشتروها ليذبحوها لأعيادهم"[٤].

(١) كشاف القناع (٦/٢١٣).
(٢) بدائع الصنائع (٥/١٤٤).
(٣) المدونة الكبرى (١١/٤٢٤).
(٤) المرجع السابق.

وقال ابن تيمية رحمه الله: "ما أبيح الانتفاع به من وجه دون وجه -كالخمر ونحوها-؛ فإنه يجوز بيعها لمنفعة الظهر المباحة؛ لا لمنفعة اللحم المحرم"(١).

وقال ابن القيم رحمه الله: "وقد تظاهرت أدلة الشرع وقواعده على أن القصود في العقود معتبرة، وأنها تؤثر في صحة العقد وفساده، وفي حلّه وحرمته؛ بل أبلغ من ذلك وهي أنها تؤثر في الفعل الذي ليس بعقد تحليلًا وتحريمًا، فيصير حلالًا تارة وحرامًا تارة أخرى باختلاف النية والقصد؛ كما يصير صحيحًا تارة وفاسدًا تارة باختلافها؛ وهذا كالذبح؛ فإن الحيوان يحل إذا ذُبح لأجل الأكل، ويحرم إذا ذُبح لغير الله، وكذلك الحلال يصيد الصيد للمحرم فيحرم عليه، ويصيده للحلال فلا يحرم على المحرم، و كذلك الرجل يشتري الجارية ينوي أن تكون لموكله فتحرم على المشتري، وينوي أنها له فتحل له"(٢).

الأدلة:

١. قوله تعالى: ﴿وَتَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡبِرِّ وَٱلتَّقۡوَىٰۖ وَلَا تَعَاوَنُواْ عَلَى ٱلۡإِثۡمِ وَٱلۡعُدۡوَٰنِۚ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۖ إِنَّ ٱللَّهَ شَدِيدُ ٱلۡعِقَابِ﴾ [المائدة: ٢].

وجه الدلالة:

أن الشريعة كما أمرت بالتعاون على البر والتقوى، فإنها نهت كذلك عن التعاون على الإثم والعدوان، والنهي يقتضي التحريم عند المحققين والأكثرين من أهل الأصول(٣)، وبيع أجهزة الألعاب الإلكترونية لمن يستخدمها في مُحرّم من الإعانة على المعصية التي حرمها الله ﷻ، أما بيعها على من يستخدمها في المباح فجائز؛ لأنه لا معصية في ذلك.

٢. عن عبدالله بن عمر عن أبيه رضي الله عنهما أن رسول الله ﷺ قال: «لعن الله الخمر

(١) **الفتاوى الكبرى** (١٢٥/٣). **وإعلام الموقعين** (١١٢/٣).

(٢) **إعلام الموقعين** (١٠٩/٣).

(٣) انظر: **المبسوط للسرخسي** ٢٣٧/١١، **روضة الناظر** ٢١٧/١، **نيل الأوطار** ٤٠/١.

ولعن ساقيها وشاربها وعاصرها ومعتصرها وحاملها والمحمولة إليه وبايعها ومبتاعها وآكل ثمنها»[١].

وجه الدلالة:

لم يقتصر اللّعن في الحديث على شارب الخمر وإنما شمل كل من أعانه على هذه المعصية، وأكثر هؤلاء كالعاصر والحامل والساقي إنما هم يعاونون على شربها[٢]، وهذا يدل على تحريم التسبّب في الحرام[٣]؛ ولذلك فإن بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية لمن يستخدمها في مُحرّم يكون محرمًا.

٣. الاعتبار في العقود والأفعال بحقائقها ومقاصدها دون ظواهر ألفاظها وأفعالها[٤]، فما تنوعت منافعه إلى مُحلّلة ومُحرّمة، فإن كانت المنافع المقصودة منه أحد النوعين خاصة كان الاعتبار بها وتبعها الحكم، وصار النوع الآخر كالمعدوم[٥]؛ فيكون بيع وشراء أجهزة تشغيل الألعاب الإلكترونية مُحرّمًا إن كان لتشغيل ألعاب محرمة، ويكون مباحًا إن كان لتشغيل ألعاب مباحة.

المطلب الثاني
شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها، وشراء النقاط والجواهر في اللعبة

إن الحصول على الألعاب الإلكترونية يكون بطرق متعددة؛ منها ما يكون

(١) رواه ابو داود في **سننه** ٣٢٦/٣، كتاب **الأشربه**، باب العنب يعصر للخمر، حديث رقم (٣٦٧٤)، والطبراني في **المعجم الصغير**٤٥/٢ باب القاف من اسمه قاسم، حديث رقم (٧٥٣)، والبيهقي في **السنن الكبرى** ٣٢٧/٥، باب كراهية بيع العصير ممن يعصر الخمر والسيف ممن يعصي الله ﷻ به، حديث رقم (١٠٨٢٨)، قال عنه الحاكم: هذا حديث صحيح الإسناد ولم يخرجاه، المستدرك على الصحيحين٣٧/٢، وقال ابن حجر: رواته ثقات، التلخيص الحبير ٧٣/٤.

(٢) **مجموع الفتاوى** ١٤١/٢٢.

(٣) **حاشية عميرة** ٢٢٩/٢.

(٤) **إعلام الموقعين** ٩٥/٣، **ومجموع الفتاوى** ٣٧٢/٢٠.

(٥) **منح الجليل** ٤٥٤/٤.

مجانيًّا، ومنها ما يكون بعوض مالي، ومن هذه الطرق: شراء أشرطة اللعبة عن طريق المكتبات، أو محلات بيع الألعاب الإلكترونية، وكذلك يتم الحصول على هذه الألعاب أيضًا عن طريق متجر التطبيقات الموجود في الأجهزة الذكية؛ كمتجر أبل ستور (Apple Store)، ومتجر أندرويد (Android)، والألعاب في هذين المتجرين بعضها مجاني، وبعضها بعوض مالي.

أو عن طريق المتاجر الإلكترونية للألعاب؛ مثل متجر سي دي كي (CDK)، للألعاب والبطاقات الإلكترونية، ومتجر (Tokyo Games)، وغيرها من المتاجر التي تقدم الألعاب؛ منها ما هو مجاني، ومنها ما هو بمقابل، وتبيع هذه المواقع أيضًا البطاقات الإلكترونية المستخدمة في شراء بعض المزايا داخل اللعبة. وحكم الشراء من هذه المواقع أو التطبيقات مبني على حكم اللعبة نفسها؛ فإن كانت اللعبة مباحة كان الشراء مباحًا، وإن كانت محرمة كان الشراء محرمًا.

شراء النقاط والجواهر المعلومة في اللعبة:

يستطيع اللاعب أثناء اللعب أن يحصل على نقاط أو جواهر بتخطيه مستويات أو مراحل معينة من اللعبة، أو شرائها بأحد الوسائل المتاحة للشراء، وتختلف أشكال النقاط من لعبة إلى أخرى، فبعضها يكون على شكل نقود، وبعضها على شكل جواهر، وبعضها على شكل كؤوس، يشتريها بنقود حقيقية عن طريق البطاقات الائتمانية مسبقة الدفع -كبطاقات الفيزا وماستركارد-، أو عن طريق مشغّلي الخدمة -كبطاقات استور (Stor)، أو بطاقات جوجل بلي (Googie play)، وبطاقات الآيتونز (Itunes card)، كشراء سلاح معين أو شخصية معينة في اللعبة، أو الحصول على وقود أو سرعة زائدة في ألعاب السيارات، وهذه النقاط التي يحصل عليها اللاعب تُكيف على أنها من قبيل المنافع المتقوّمة، وتكون حقيقة المعاوضة عليها إجارة.

حكمها:

يصح عقد الإجارة عليها بشروطها، إذا كانت اللعبة مباحة، ولا يصح إذا كانت اللعبة محرمة، قال ابن القيم رحمه الله: "الذي دلّت عليه الأصول أن الأعيان التي تحدث

شيئًا بعد شيء مع بقاء أصلها حكمها حكم المنافع، كالثمر والشجر واللبن في الحيوان، ولهذا سوّي بين هذا وهذا في الوقف؛ فإن الأصل تحبيس الأصل وتسبيل الفائدة، فلا بد أن يكون الأصل باقيًا وأن تكون الفائدة تحدث مع بقاء الأصل، فيجوز أن تكون فائدة الوقف منفعة كالسكنى، ويجوز أن تكون ثمرة كوقف الشجر، ويجوز أن تكون لبنًا كوقف الماشية للانتفاع بلبنها، وهي وإن كانت للتسلية فإن ذلك لا يمنع صحة عقد الإجارة عليها"(١).

إن الفقهاء أجازوا استئجار المنفعة المباحة للتسلية، قال الشربيني: "أو طائرا للأنس بصوته كالعندليب، أو لونه كالطاؤوس جاز؛ لأن المنافع المذكورة مقصودة متقوّمة"(٢).

الأدلة:

عن أنَس قال: كان النبي ﷺ أَحسَنَ الناس خلُقًا، وكان لي أَخٌ يُقالُ له أبو عُمَيرٍ قال أَحسِبُهُ فطيم، وكان إذا جاء قال: «يا أَبَا عُمَيرٍ ما فعَلَ النُّغَيرُ»(٣).

وجه الدلالة:

قال ابن حجر رحمه الله في شرح الحديث: "جواز ترك الأبوين ولدهما الصغير يلعب بما أبيح اللعب به، وجواز إنفاق المال فيما يتلهى به الصغير من المباحات"(٤).

شراء النقاط والجواهر المجهولة في اللعبة:

وصورتها: أن يقوم اللاعب بشراء بكج، أو حزمة أو صندوق لا يعلم محتواه،

(١) **كتب ورسائل وفتاوى ابن تيمية في الفقه** ٢٠/٥٥٠.

(٢) **مغني المحتاج** ٢/٣٣٦، و أسنى المطالب في شرح روض الطالب ٢/٤٠٦.

(٣) النُغَير: بضم ففتح تصغير نغر بضم النون وفتح الغين المعجمة، طائر يشبه العصفور أحمر المنقار، وقيل هو العصفور صغير المنقار أحمر الرأس، وقيل أهل المدينة يسمونه البلبل، انظر: جمهرة اللغة ٢/٧٨٢، وشرح سنن ابن ماجه ١/٢٦٤.و الحديث متفق عليه، رواه **البخاري في صحيحه** ٥/٢٢٩١، كتاب الأدب، باب الكنية للصبي وقبل أن يولد للرجل، حديث رقم (٥٨٥٠)، **ومسلم في صحيحه** ٣/١٦٩٢، كتاب **الأدب**، باب استحباب تحنيك المولود حديث رقم (٢١٥٠).

(٤) **فتح الباري** ١٠/٥٨٤.

بنقود افتراضية مشتراه بنقود حقيقية، مشتملة على خواص ومميزات مجهولة، وهي وإن علمت أعيانها إلا أنها مجهولة أوصافها، وعلى هذا فإن اللاعب بعد فتح الصندوق إما أن يحصل على خواص مميزة في اللعبة فيكون رابحًا، وإما أن يحصل على خواص لا قيمة لها فيكون خاسرًا؛ وهذا غرر، والغرر ممنوع شرعًا[١].

الأدلة:

١. عن أبي هريرة ﷺ قال: «نهى رسول الله ﷺ عن بيع الحصاة وعن بيع الغرر»[٢].

وجه الدلالة:

إن شراء الحزم والصناديق المجهولة بيع، ولأنه بيع فلم يصح مع الجهل بصفة المعقود عليه[٣].

٢. إن النهي عن بيع الغرر أصل من أصول الشرع[٤]، ومن جملة ما يصدق عليه بيع الغرر الذى ورد النهي عنه بيع المجهول بأي نوع من أنواع الجهالة[٥].

المطلب الثالث

فتح حساب للاعب، وبيعه له

أولًا: فتح الحساب:

يُشترط في كثير من الألعاب الإلكترونية على من يريد ممارسة اللعبة فتح حساب خاص به في حساب الشركة المالكة للعبة، وهذا الحساب يكون بمثابة المُعرف للاعب،

(١) انظر: **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، للدكتور/حسين الشهراني، ص ٣٥.

(٢) رواه **مسلم في صحيحه** ١١٥٣/٣، كتاب **البيوع**، باب بطلان بيع الحصى والبيع الذي فيه غرر، حديث رقم (١٥١٣).

(٣) انظر: **مطالب أولي النهى** ٢٧/٣.

(٤) **نيل الأوطار** ٢٤٤/٥.

(٥) **السيل الجرار** ٢٧/٣.

ومن متطلبات فتح الحساب: أن يكون لدى اللاعب بريدًا إلكترونيًّا(Email)، ويختار اسم مستخدم خاصًّا به، وكذلك كلمة مرور خاصة به، وهذا الحساب يستخدم أداة تعريف باللاعب يستطيع به الوصول إلى اللعبة سواء من جهازه، أو من أي جهاز آخر، والاستفادة من النقاط والجواهر التي يحصل عليها في اللعبة عند تخطيه لمستويات معينة من اللعبة، وتكون مكافأة له على تخطيه هذا المستوى. وكذلك يستطيع اللاعب عن طريقه شحن المميزات الإضافية؛ وفتح الحساب يكون مجانًا وهو الغالب، وقد يكون بمقابل مالي. وحكم فتح الحساب إذا كان بمقابل مالي وشراء النقاط والمميزات في اللعبة بمال حقيقي جائز، إذا كانت اللعبة مباحة وخالية من المحاذير الشرعية[1]، ومحرّم إذا كانت اللعبة محرّمة أو بها محاذير شرعية.

ثانيًا: بيع الحساب:

عندما يصل اللاعب لمراحل متقدمة من اللعبة يقوم -في بعض الأحيان- ببيع حسابه في اللعبة بمقابل مالي كبير قد يصل إلى ألف ريال؛ رغبة منه في التكسّب، وتوجد سوق إلكترونية كبيرة لبيع الحسابات القوية عبر المواقع الإلكترونية المخصصة للبيع والشراء، أو عبر مواقع التواصل الاجتماعي (تويتر)[2].

وقد يمتهن بعض اللاعبين ذلك؛ بحيث يفتح حسابًا في اللعبة ويصل به إلى مراحل متقدمة، ثم يبيعه ويفتح حسابًا آخر ويبيعه، وهكذا، وقد اختلف العلماء المعاصرون في هذه المسألة على قولين:

القول الأول: يجوز بيع حساب اللاعب إذا كان محتوى الحساب مباحًا، وكان مالكًا لهذا الحساب؛ لأن هذا من قبيل المعاوضة عن منفعة مباحة مقصودة بمال حقيقي.

(١) انظر: **المعاوضة في الألعاب الإلكترونية**، للدكتور/ياسر الخضيري، ص٢٠، وانظر: **المعاوضة في الألعاب الإلكترونية**، للدكتور/حسين الشهراني، ص ٣٦.

(٢) مقال نشر في جريدة عكاظ الإلكترونية بعنوان (**مجانين لودو ستار**) الإثنين/٢٦/محرم/١٤٣٩هـ/ االموافق ١٦ أكتوبر ٢٠١٧م https://www.okaz.com.sa/.

القول الثاني: يحرم بيع حساب اللاعب؛ وذلك لأن بعض المتاجر التي يُنشأ عليها الحساب تشترط على اللاعب عدم بيع الحساب. ومن جهة أخرى فإن هذا الحساب وإن كان محتواه مما تجوز المعاوضة عليه؛ إلا أنه لا يمكن بيعه إلا بالتنازل عن الحساب وبياناته للمشتري، وهذا جانب شخصي معنوي، فالأصل عدم جواز التنازل عنه نظير بيع كتاب بجانبيه المالي والأدبي[١].

الأدلة:

أدلة القول الأول:

استدلوا بأن الأصل جواز بيع كل مباح معلوم النفع، وهذه الحسابات تحقق التسلية والترفيه وهي مباحة مالم تشتمل على محرم؛ لذلك يباح أخذ العوض عليها.

أدلة القول الثاني:

أن هذا من البيع المحرَّم؛ لأنه لا حقيقة له، والبائع يبيع ما لا يملك، وهو مثل بيع السمك في الماء، أو الطير في الهواء[٢].

المناقشة والترجيح:

١. القول بأن البيع لا حقيقة له فغير مسلم؛ إذا أن الحسابات لها حقيقة إلكترونية يمكن استخدامها والانتفاع بها[٣].

قال الزركشي رحمه الله: "المال ما كان منتفعًا به أي مستعدًّا لأن يُنتفع به، وهو إما أعيان أو منافع"[٤].

٢. وأما القول بأن البائع يبيع ما لا يملك فغير مسلم به أيضًا؛ لأن اللاعب هو من أنشأ الحساب، ولا يستطيع أحد الدخول على حسابه أو الانتفاع به مطلقًا

(١) انظر: **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، للدكتور حسين الشهراني، ص (٣٧).

(٢) انظر: **شبكة مشكاة الإسلامية**، فتوى للشيخ عبدالرحمن لسحيم http://www.almeshkat.net.

(٣) انظر: **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، للدكتورة هيلة بن يابس، ص ٤١.

(٤) المنثور ٣/٢٢٢.

إلا بإذنه، فهو المالك له، ويستطيع أن ينقل ملكيته لغيره؛ وذلك بإعطائه اسم المستخدم وكلمة المرور التي يستطيع المشتري تغييرها.

قال الزركشي رحمه الله: "وأعني بالمال ما يقع عليه الملك واستبد به المالك عن غيره"[1].

٣. وأما القول بأنه من نظير بيع كتاب بجانبيه المالي والأدبي فغير مُسلم به أيضًا؛ لأن ملكية اللاعب للحساب ملكية مادية حقيقية؛ لأنه هو الذي أنشأ الحساب وطوّره، وبذل وقتًا وجهدًا للوصول به إلى هذه المرحلة المتقدمة، فيكون من نظير بيع الأرض إذا حرثها وزرعها ثم باعها.

الترجيح:

الراجح -والله تعالى أعلم- إباحة بيع اللاعب لحسابه بنقود حقيقية إذا كان محتوى الحساب خاليًا من المحرمات، بشرط عدم المبالغة في تقدير القيمة؛ لأنه من السفه والإسراف بذل الأموال الكبيرة في مثل ذلك[2].

(١) **الموافقات** ٢/١٧.

(٢) انظر: **المعاوضات في الألعاب الإلكترونية**، للدكتورة هيلة بن يابس، ص (٤٢).

الخاتمة

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، والحمد لله على ما أنعم به عليّ من نعم عظيمة، وآلاء جسيمة، وله الحمد على ما يسر لي وسهل من إكمال هذا البحث وإتمامه.

وقد توصلت خلال بحثي هذا إلى عدد من النتائج؛ منها ما يلي:

- إن الدين الإسلامي هو الدين الحق؛ لذلك لم يُشرع من الأحكام ما يتعارض مع الفطرة السليمة؛ ومن ذلك: أنه أباح الترويح عن النفس؛ لكونه من متطلبات الفطرة السوية.
- تتنوع الألعاب الإلكترونية إلى أنواع عدة بحسب الوسيلة المشغلة لها، والفئة العمرية المستخدمة لها، والوظيفة التي تؤديها، والهدف من اللعبة.
- إنه لا يمكن إعطاء الألعاب الإلكترونية حكمًا واحدًا؛ لأنها مختلفة الجوانب، متعددة النواحي.
- إن الضرر في الألعاب الإلكترونية غالبًا ليس من اللعبة نفسها؛ وإنما من الاستخدام السيئ لها.
- أن القائلين بجواز الألعاب الإلكترونية قيّدوا هذا الجواز بعدد من الضوابط الشرعية التي تحقق المصالح المشروعة من اللعب والترفيه، وتقلّل من المفاسد المترتبة على هذه الألعاب.
- إن مسؤولية الولاية تختلف بحسب اختلاف موقع ولي الأمر في المجتمع، ومقدار ولايته.
- جواز شراء الألعاب الإلكترونية وبيعها إذا كانت من النوع المباح، ويحرم شراؤها وبيعها إذا كانت من النوع المحرّم.

- أن المعاوضات المالية التي تتم في الألعاب الإلكترونية -من فتح الحساب، أو بيعه، أو شراء الجواهر والنقاط- تأخذ حكم اللعبة نفسها من الجواز أو التحريم.
- يرخّص للصغار في اللعب ما لا يرخص فيه للبالغين؛ لأن طبيعة الصغار اللهو، ويستساغ منهم ما لا يستساغ من الكبار.

أما ما أوصي به في هذا المقام فهو ما يلي:

- أوصي الآباء والأمهات بتقوى الله في تربية الأولاد، وعدم إهمالهم وتركهم بين هذه الألعاب ليلًا ونهارًا، والحزم معهم في ذلك، وعدم الرضوخ لرغباتهم؛ لأن في ذلك إيذاء لهم، وتدريبًا لهم على عدم تقدير الوقت الذي هو حياة المسلم، والصغير لا يعرف ما هو صالح له؛ لذلك شُرعت الولاية عليه والتي من مقتضاها: التربية، والتهذيب، والإرشاد.
- وأوصي المجتمع بالتعاون مع أجهزة الدولة في الإبلاغ عن الذين يقومون ببيع الألعاب الإلكترونية الممنوعة لخطورتها، أو التي لا تناسب الصغار دون مراعاة لأنظمة الدولة في ذلك.

وأخيرًا أسأل الله ﷻ أن يكون فيما قدمت النفع والفائدة لمن اطلع عليه، وصلى الله وسلم على سيدنا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين.

فهرس المصادر والمراجع

١. القرآن الكريم.

٢. أحكام القرآن للجصاص، لأحمد بن علي الجصاص، تحقيق محمد قمحاوي، ط: بدون، ١٤٠٥هـ دار إحياء التراث، بيروت – لبنان.

٣. الإحكام في أصول الأحكام، لأبي الحسن علي بن محمد الآمدي، ط: بدون، ١٤٠٣هـ، دار الكتب العلمية، بيروت.

٤. الأدب المفرد، لمحمد بن إسماعيل أبو عبدالله البخاري الجعفي، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، الطبعة: الثالثة ١٤٠٩هـ – ١٩٨٩م، دار البشائر الإسلامية – بيروت.

٥. الآداب الشرعية والمنح المرعية، لمحمد بن مفلح المقدسي، تحقيق: شعيب الأرناؤوط، ط: الثانية، ١٤١٧ هـ، مؤسسة الرسالة، بيروت – لبنان.

٦. أساسيات الكهرباء والإلكترونيات، المؤسسة العامة للتعليم الفني والتدريب المهني، النسخة الأولى ١٤٢٧هـ.

٧. الأشباه والنظائر، لزين العابدين إبراهيم بن نجيم المصري، ط و ت: بدون، مطبعة وادي النيل.

٨. إعلام الموقعين عن رب العالمين، ابن القيم، دار الكتب العلمية، لبنان، ط: الأولى، ١٤٠٨هـ.

٩. الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان، لأحمد عطا الله عبدالباسط، ط و ت: بدون.

١٠. الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، رسالة ماجستير في علم الاجتماع، إعداد الطالبة/برتيمة سميحة، بجامعة محمد خيضر بالجزائر.

١١. الإلكترونات الأساسية، للدكتور محمد قعقع، جامعة دمشق، ١٤٣٦هـ/٢٠١٥م.

١٢. الأم، لمحمد بن إدريس الشافعي، ط: الثانية، ١٣٩٣ هـ/دار المعرفة، بيروت.

١٣. إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير من إعداد: نداء سليم إبراهيم، كلية العلوم التربوية جامعة الشرق الأوسط.

١٤. إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض للدكتور: عبدالله بن عبدالعزيز الهدلق.

١٥. بدائع الصنائع في ترتيب الشرائع، لعلاء الدين الكاساني، ط: الثانية، ١٩٨٢م، دار الكتاب العربي بيروت.

١٦. البيان والتحصيل، لابن رشد القرطبي، ط: الثانية، ١٤٠٨هـ/١٩٨٧م، دار الغرب الإسلامي - بيروت.

١٧. البحر المحيط في أصول الفقه، لبدر الدين محمد بن بهادر بن عبدالله الزركشي، تحقيق: د. محمد تامر، ط: الأولى، ١٤٢١هـ - ٢٠٠٠م، دار الكتب العلمية، بيروت، لبنان.

١٨. تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال دراسة وصفية تحليلية للفئات العمرية من ٧ - ١٥ سنة، للباحث/وسام سالم نايف.

١٩. تاج العروس من جواهر القاموس، محمد مرتضى الحسيني الزبيدي، ط و ت: بدون، دار الهداية.

٢٠. تاريخ مكة المشرفة والمسجد الحرام والمدينة الشريفة والقبر الشريف، لمحمد ابن أحمد بن الضياء محمد القرشي العمري المكي الحنفي، ط: الثانية، ١٤٢٤هـ - ٢٠٠٤م، دار الكتب العلمية - بيروت - لبنان.

٢١. التاريخ الكبير، محمد بن إسماعيل بن إبراهيم بن المغيرة البخاري، ط و ت: بدون، دائرة المعارف العثمانية، حيدر آباد - الدكن.

٢٢. التحرير والتنوير، لمحمد الطاهر بن عاشور، تحقيق: محمد الطاهر بن عاشور، ط: بدون، ١٩٩٧م، دار سحنون للنشر والتوزيع – تونس.

٢٣. التعريفات، لعلي بن محمد الجرجاني، ط: الثانية، ١٤١٣هـ/١٩٩٢ م، دار الكتاب العربي، بيروت – لبنان.

٢٤. التلخيص الحبير في أحاديث الرافعي الكبير، لأحمد بن علي بن حجر العسقلاني، ١٣٨٤ هـ/١٩٦٤م ط: بدون دار المحاسن للطباعة، المدينة المنورة.

٢٥. تفسير سفيان الثوري، سفيان بن سعيد الثوري، ط: الأولى، ١٤٠٣هـ، دار الكتب العلمية، بيروت.

٢٦. تفسير الطبري، لمحمد بن جرير الطبري، ط: دار الفكر، ١٤٠٥هـ.

٢٧. تفسير غرائب القرآن ورغائب الفرقان، لنظام الدين الحسن بن محمد النيسابوري، ط: الأولى، ١٤١٦هـ /١٩٩٦ م، دار الكتب العلمية، بيروت – لبنان.

٢٨. تفسير القرآن، لمنصور بن محمد السمعاني، ط: الأولى، ١٤١٨هـ/١٩٩٧م، دار الوطن، الرياض.

٢٩. تفسير القرطبي، لمحمد بن أحمد القرطبي، ط و ت: بدون، دار الشعب، القاهرة – مصر.

٣٠. تهذيب اللغة، محمد بن أحمد بن الأزهري الهروي، ط: الأولى، ٢٠٠١م، دار إحياء التراث العربي – بيروت.

٣١. تهذيب الكمال، ليوسف بن الزكي أبو الحجاج المزي، ط: الأولى، ١٤٠٠هـ/ ١٩٨٠م، مؤسسة الرسالة، بيروت.

٣٢. الروض الداني (المعجم الصغير)، لسليمان بن أحمد بن أيوب أبو القاسم الطبراني، تحقيق: محمد شكور محمود الحاج أمرير، الطبعة: الأولى ١٤٠٥هـ – ١٩٨٥م، المكتب الإسلامي، دار عمار – بيروت.

٣٣. روضة الناظر وجنة المناظر، لعبدالله بن أحمد بن قدامة المقدسي أبو محمد،

تحقيق: د. عبدالعزيز عبدالرحمن السعيد، الطبعة: الثانية، ١٣٩٩هـ، جامعة الإمام محمد بن سعود - الرياض.

٣٤. جامع بيان العلم وفضله، لأبي عمر يوسف بن عبدالله بن محمد النمري القرطبي، ط: الأولى، ١٤١٤هـ - ١٩٩٤م، دار ابن الجوزي، المملكة العربية السعودية.

٣٥. جمهرة اللغة، تحقيق: رمزي منير بعلبكي، الطبعة: الأولى، ت: بدون، ١٩٨٧م، دار العلم للملايين بيروت.

٣٦. حاشية ابن عابدين، لابن عابدين، ط: بدون ١٤٢١هـ/٢٠٠٠م، دار الفكر، بيروت.

٣٧. حاشية الدسوقي على الشرح الكبير، لمحمد بن أحمد بن عرفة الدسوقي المالكي، ط و ت: بدون، دار الفكر.

٣٨. حاشية عميرة، لشهاب الدين أحمد الرلسي الملقب بعميرة، تحقيق: مكتب البحوث والدراسات، الطبعة: الأولى، ١٤١٩هـ - ١٩٩٨م، دار الفكر - لبنان/ بيروت.

٣٩. الحاوي الكبير، أبو الحسن علي بن محمد البغدادي، الشهير بالماوردي، ط: الأولى، ١٤١٩هـ - ١٩٩٩ م دار الكتب العلمية، بيروت - لبنان.

٤٠. دمج التقنيات في التعليم: إعداد المعلم تقنيًا للألفية الثالثة، إيمان محمد العز، ط: بدون، ٢٠٠٤م، دار القلم للنشر والتوزيع - الإمارات.

٤١. الذخيرة، لأحمد بن إدريس القرافي شهاب الدين، ط: بدون، ١٩٩٤م، دار الغرب، بيروت.

٤٢. الرياضة والمجتمع، لأمين انور الخولي، ط: بدون، ١٩٩٦م، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب الكويت.

٤٣. سلسلة الأحاديث الصحيحة، لأبي عبدالرحمن محمد ناصر الدين، ط: الأولى، ١٤١٥هـ/١٩٩٥ م، مكتبة المعارف للنشر والتوزيع - الرياض.

٤٤. سنن ابي داود، لسليمان بن الأشعث ابو داود السجستاني، تحقيق: محمد عبدالحميد، ط وت: بدون، دار الفكر، بيروت – لبنان.

٤٥. سنن الترمذي، لأبي عيسى محمد بن عيسى بن سؤرة، ط: بدون، ١٤١٤هـ/ ١٩٩٤م، دار الفكر بيروت – لبنان.

٤٦. سنن الدارمي، لأبي محمد عبدالله بن عبدالرحمن بن الفضل بن بهرام الدارمي، ط: الأولى، ١٤٠٧هـ، دار الكتاب العربي – بيروت.

٤٧. السنن الكبرى البيهقي، لأحمد بن الحسن البيهقي، تحقيق: محمد عطا، ط: بدون، ١٤١٤هـ/ ١٩٩٤ م، مكتبة دار الباز – مكة المكرمة.

٤٨. سنن النسائي، لأحمد النسائي، ط: الأولى، ١٤١١هـ/١٩٩١م، دار الكتب العلمية – بيروت.

٤٩. سيكولوجية اللعب، لسامي محسن الختاتنة، ط و ت: بدون، دار الحامد للنشر و التوزيع.

٥٠. السيل الجرار المتدفق على حدائق الأزهار، لمحمد بن علي بن محمد الشوكاني، تحقيق: محمود إبراهيم زايد الطبعة: الأولى، ١٤٠٥هـ، دار الكتب العلمية – بيروت.

٥١. شرح تنقيح الفصول، لأبي العباس شهاب الدين أحمد بن إدريس المالكي الشهير بالقرافي، ط: الأولى، ١٣٩٣هـ – ١٩٧٣م، شركة الطباعة الفنية المتحدة.

٥٢. شرح رياض الصالحين، لمحمد بن صالح العثيمين، ط: بدون، ١٤٢٦هـ، مدار الوطن للنشر.

٥٣. شرح الزرقاني على موطأ مالك، لمحمد عبدالباقي الزرقاني، ط: الأولى، ١٤١١هـ، دار الكتب العلمية بيروت.

٥٤. شرح سنن ابن ماجه، للسيوطي، عبدالغني، فخر الحسن الدهلوي، ط و ت: بدون، قديمي كتب خانة – كراتشي.

٥٥. شرح السنة، لأبي محمد الحسين بن مسعود بن محمد بن الفراء البغوي، ط: الثانية، ١٤٠٣هـ - ١٩٨٣م المكتب الإسلامي، دمشق - بيروت.

٥٦. الشرح الكبير لابن قدامة، لابن قدامة المقدسي، عبدالرحمن بن محمد، تحقيق: محمد رشيد رضا، ط و ت: بدون، مطبعة المنار - القاهرة.

٥٧. شرح النووي على صحيح مسلم، ليحيى بن شرف النووي، ط: الثانية، (١٣٩٢هـ)، دار إحياء التراث، بيروت - لبنان.

٥٨. صحيح ابن حبان، لمحمد بن حبان التميمي، تحقيق: شعيب الأرنؤط، ط: الثانية، ١٤١٤هـ/ ١٩٩٣م مؤسسة الرسالة، بيروت - لبنان.

٥٩. صحيح البخاري، لمحمد بن إسماعيل البخاري، تحقبق: د. مصطفى البغا، ط: الثالثة، ١٤٠٧هـ/ ١٩٨٧م، دار ابن كثير، بيروت - لبنان.

٦٠. صحيح مسلم، لمسلم بن الحجاج النيسابوري، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، ط و ت: بدون، دار إحياء التراث، بيروت - لبنان.

٦١. عمدة القاري شرح صحيح البخاري، لأبي محمد محمود بن أحمد الحنفي، ط و ت: بدون، دار إحياء التراث العربي - بيروت.

٦٢. غريب الحديث لابن الجوزي، لعبدالرحمن بن علي ابن الجوزي، دار الكتب العلمية، ط: الأولى، ١٤٠٥هـ.

٦٣. فتح الباري شرح صحيح البخاري، لأحمد بن علي بن حجر العسقلاني، تحقيق: محب الدين الخطيب ط وت: بدون، دار المعرفة، بيروت - لبنان.

٦٤. الفواكه الدواني على رسالة ابن أبي زيد القيرواني، لأحمد بن غانم بن سالم ابن مهنا، شهاب الدين النفراوي ط: بدون، ١٤١٥هـ - ١٩٩٥م، دار الفكر.

٦٥. القاموس المحيط، لمجد الدين أبي طاهر محمد بن يعقوب الفيروزآبادى، تحقيق: مكتب تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة، ط: الثامنة، ١٤٢٦هـ - ٢٠٠٥م، مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت - لبنان.

٦٦. قواعد الأحكام في مصالح الأنام، لأبي محمد عز الدين عبدالعزيز بن عبدالسلام، ط: بدون، ١٤١٤هـ - ١٩٩١ م، مكتبة الكليات الأزهرية - القاهرة.

٦٧. لسان العرب، لأبي الفضل جمال الدين محمد ابن منظور، ط وت: بدون، دار المعارف مصر.

٦٨. كتب ورسائل وفتاوى شيخ الإسلام ابن تيمية، لأحمد عبدالحليم بن تيمية الحرّاني أبو العباس، تحقيق: عبدالرحمن بن قاسم النجدي، الطبعة: الثانية، ت: بدون، مكتبة ابن تيمية.

٦٩. الكافي في فقه الإمام أحمد ابن حنبل، لعبدالله بن قدامة المقدسي، ط وت: بدون، المكتب الإسلامي، بيروت لبنان.

٧٠. كشاف القناع، لمنصور بن يونس البهوتي، تحقيق: هلال مصيلحي هلال، ط: بدون، ١٤٠٢، دار الفكر، بيروت - لبنان.

٧١. كنز العمال في سنن الأقوال والأفعال، لعلاء الدين علي المتقي الهندي، ط: الأولى، ١٤١٩هـ/١٩٩٨ م دار الكتب العلمية - بيروت.

٧٢. المبسوط، لشمس الدين السرخسي، ط و ت: بدون، دار المعرفة - بيروت.

٧٣. المستدرك على الصحيحين، لمحمد بن عبدالله أبي عبدالله الحاكم النيسابوري، تحقيق: مصطفى عبدالقادر عطا، الطبعة: الأولى، ١٤١١هـ - ١٩٩٠م، دار الكتب العلمية - بيروت.

٧٤. مجموع الفتاوى، لأحمد عبدالحليم بن تيمية، تحقيق: عبدالرحمن بن محمد ابن قاسم النجدي، ط: الثانية، التاريخ: بدون، مكتبة ابن تيمية.

٧٥. مجموعة الفوائد البهية على منظومة القواعد الفقهية، لأبي محمد صالح بن محمد بن حسن القحطاني، ط: الأولى، ١٤٢٠هـ - ٢٠٠٠م، دار الصميعي للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية.

٧٦. محو أمية الألعاب الإلكترونية، محاضرات، لريان علي الحمود.

٧٧. مدارج السالكين بين منازل إياك نعبد وإياك نستعين، لمحمد بن أبي بكر بن أيوب ابن قيم الجوزية، ط: الثالثة: ١٤١٦هـ - ١٩٩٦م، دار الكتاب العربي - بيروت.

٧٨. مطالب أولي النهى في شرح غاية المنتهى، لمصطفى السيوطي الرحيباني، ط: بدون، ١٩٦١م، المكتب الإسلامي - دمشق.

٧٩. المعجم الكبير، لسليمان بن أحمد الطبراني، ط: الثانية، ١٤٠٤هـ/١٩٨٣م، مكتبة الزهراء.

٨٠. المعجم الوسيط، ط: الرابعة، ١٤٢٥هـ/٢٠٠٤م، مكتبة الشروق الدولية - مصر.

٨١. عموم البلوى "دراسة نظرية تطبيقية"، لمسلم الدوسري، ط: الأولى، ١٤٢٠ - ٢٠٠٠ م، مكتبة الرشد، المملكة العربية السعودية.

٨٢. المنثور في القواعد، لمحمد بن بهادر بن عبدالله الزركشي أبي عبدالله، تحقيق: د. تيسير فائق أحمد محمود الطبعة: الثانية، ١٤٠٥ه، وزارة الأوقاف والشئون الإسلامية - الكويت.

٨٣. منح الجليل شرح على مختصر سيد خليل.، لمحمد عليش.، ١٤٠٩ط: بدون هـ - ١٩٨٩م، دار الفكر - بيروت.

٨٤. مختصر الإنصاف والشرح الكبير، لمحمد بن عبدالوهاب، تحقيق: عبدالعزيز ابن زيد الرومي، د. محمد بلتاجي، د. سيد حجاب، الطبعة: الأولى، ت: بدون، مطابع الرياض - الرياض.

٨٥. المغني، لعبدالله بن أحمد بن قدامة المقدسي، دار الفكر، بيروت، ط: الأولى، ١٤٠٥هـ.

٨٦. ممارسة المرأة للرياضة في الفقه الإسلامي، لولوة بنت نصيف العنزي، رسالة ماجستير، جامعة طيبة المدينة المنورة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، ط: بدون، ٢٠١٤م.

٨٧. منتوجات تكنولوجيا التعليم، لمحمد عطية خميس، ط: بدون، ١٩٠٠م، دار السحاب للنشر والتوزيع.

٨٨. المهذب في فقة الإمام الشافعي، لأبي اسحاق إبراهيم بن علي بن يوسف الشيرازي، ط و ت: بدون، دار الكتب العلمية.

٨٩. الموسوعة الفقهية الكويتية، وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية لدولة الكويت، ط: الثانية، ١٤٠٤هـ - الكويت.

٩٠. الموافقات، لإبراهيم بن موسى بن محمد اللخمي الشهير بالشاطبي، تحقيق: أبو عبيدة مشهور بن حسن آل سلمان، ط: الأولى ١٤١٧هـ/ ١٩٩٧م، دار ابن عفان.

٩١. موطأ الإمام مالك، لمالك بن أنس أبي عبدالله الأصبحي، تحقيق: محمد فؤاد عبدالباقي، ط و ت: بدون دار إحياء التراث العربي - مصر.

٩٢. نيل الأوطار من أحاديث سيد الأخيار شرح منتقى الأخبار، لمحمد بن علي بن محمد الشوكاني، ط: بدون، ١٩٧٣م، دار النشر: دار الجيل - بيروت.

٩٣. الوافي بالوفيات، لصلاح الدين خليل بن أيبك الصفدي، ط: بدون، ١٤٢٠هـ/٢٠٠٠م، دار إحياء التراث، بيروت.

٩٤. ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة بجامعة الإمام، بعنوان "المعاوضات في الألعاب الإلكترونية" للدكتور/حسين بن معلوي بن حسن الشهراني الأستاذ المشارك بجامعة الملك سعود الأربعاء ١٤٤٠/٦/٢٣هـ.

٩٥. ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة بجامعة الإمام، بعنوان "المعاوضات في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية" للدكتور/ ياسر بن إبراهيم الخضيري، الأستاذ المشارك بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الأربعاء ١٤٤٠/٦/٢٣هـ.

٩٦. ورقة بحثية مقدمة لمركز التميز البحثي في فقه القضايا المعاصرة بجامعة الإمام، بعنوان "المعاوضات في الألعاب الإلكترونية "للدكتورة/هيلة بنت عبدالرحمن بن يابس، الأستاذ المشارك بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الأربعاء ١٤٤٠/٦/٢٣هـ.

فهرس المحتويات

المقدمة ٤١٥
المبحث الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية، ونشأتها، وأنواعها، ويشتمل على ثلاثة مطالب: ٤٢٠
المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية ٤٢٠
المطلب الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية ٤٢٢
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية ٤٢٤
المبحث الثاني: فوائد الألعاب الإلكترونية وأضرارها، ويشتمل على مطلبين: ٤٢٩
المطلب الأول: فوائد الألعاب الإلكترونية ٤٢٩
المطلب الثاني: أضرار الألعاب الإلكترونية ٤٣١
المبحث الثالث: التكييف الفقهي للألعاب الإلكترونية، ويشتمل على مطلبين: ٤٣٥
المطلب الأول: تحرير محل النزاع وأقوال العلماء ٤٣٥
المطلب الثاني: الأدلة والمناقشة والترجيح ٤٣٧
المبحث الرابع: المسؤولية المترتبة عن الأضرار الناشئة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية، ويشتمل على ثلاثة مطالب: ٤٥٤
المطلب الأول: مسؤولية اللاعب ٤٥٤
المطلب الثاني: مسؤولية ولي الأمر ٤٥٥
المطلب الثالث: مسؤولية الجهات المختصة بالدولة ٤٦١
المبحث الخامس: حكم بيع الألعاب الإلكترونية وشرائها، ويشتمل على ثلاثة مطالب: ٤٦٣
المطلب الأول: بيع وشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية ٤٦٣
المطلب الثاني: شراء الألعاب الإلكترونية وتحميلها، وشراء النقاط والجواهر في اللعبة ٤٦٥

المطلب الثالث: فتح حساب للاعب، وبيعه له ٤٦٨
الخاتمة ٤٧٢
فهرس المصادر والمراجع ٤٧٤

قال أبو حامد الغزالي: "كل علم لا يستولي الطالب في ابتداء نظره على مجامعه ولا مبانيه فلا مطمع له في الظفر بأسراره ومباغيه.."[1].

ينظر: المستصفى للغزالي، (ص: ٤).